

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF VOKAL DAN
KONSONAN MELALUI PERMAINAN KANCING HURUF PADA
ANAK KELOMPOK B TK MASYITHOH NGASEM
SEWON BANTUL YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



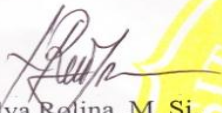
Oleh
Yesy Armayanti
NIM 09111241027

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN PENDIDIKAN PRASEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
OKTOBER 2013**


PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF VOKAL DAN KONSONAN MELALUI PERMAINAN KANCING HURUF PADA ANAK KELOMPOK B TK MASYITHOH NGASEM SEWON BANTUL YOGYAKARTA” yang disusun oleh Yesy Armayanti, NIM 09111241027 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Dosen Pembimbing I,


Nelva Rolina, M. Si.
NIP 19800718 200501 2 001

Yogyakarta, September 2013
Dosen Pembimbing II,


Martha Christianti, M. Pd.
NIP 19820523 200604 2 001



SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam lembar pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, September 2013
Yang menyatakan,



Yesy Armayanti
NIM 09111241027

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF VOKAL DAN KONSONAN MELALUI PERMAINAN KANCING HURUF PADA ANAK KELOMPOK B TK MASYITHOH NGASEM SEWON BANTUL YOGYAKARTA” yang disusun oleh Yesy Armayanti, NIM 09111241027 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 7 Oktober 2013 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI			
Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Nelva Rolina, M. Si.	Ketua Penguji		18/10/2013
Muthmainah, M. Pd.	Sekretaris Penguji		18/10/2013
Dr. Enny Zubaidah, M. Pd.	Penguji Utama		17/10/2013
Martha Christianti, M. Pd.	Penguji Pendamping		18/10/2013

Yogyakarta, 06 NOV 2013
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Dr. Haryanto, M. Pd.
NIP 19600902 198702 1 001

MOTTO

Bacalah dengan menyebut nama Tuhanmu yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhan-mulah yang Maha Pemurah. Yang mengajar manusia dengan perantaraan kalam. Dia mengajarkan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.

(Al-‘Alaq: 1-5)

PERSEMBAHAN

Seiring rasa syukur kehadiran Allah Swt, karya ini saya persembahkan kepada:

1. Ibunda Siti Nurchayati dan Ayahanda Sumarno tercinta yang telah mencurahkan segenap kasih sayang, doa, semangat, dan segalanya.
2. Almamaterku FIP UNY.
3. Nusa, Bangsa, dan Agama.

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF VOKAL DAN
KONSONAN MELALUI PERMAINAN KANCING HURUF PADA
ANAK KELOMPOK B TK MASYITHOH NGASEM
SEWON BANTUL YOGYAKARTA**

Oleh
Yesy Armayanti
NIM 09111241027

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan melalui permainan kancing huruf pada anak kelompok B TK Masyithoh Ngasem Sewon Bantul Yogyakarta.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas kolaboratif. Model penelitian yang digunakan adalah Kemmis dan Mc. Taggart dengan menggunakan dua siklus. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B2 TK Masyithoh Ngasem Sewon Bantul Yogyakarta yang berjumlah 30 anak. Objek penelitian ini adalah peningkatan kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan melalui permainan kancing huruf. Metode pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan adanya perubahan yang signifikan, yaitu peningkatan kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan. Hal ini dibuktikan dengan hasil persentase pada siklus I sebesar 60,94% dan pada siklus II menjadi 83,95%. Besar peningkatan dari siklus I ke siklus II adalah 23,01%. Proses pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan pada anak adalah anak mencari kancing huruf sesuai kartu huruf yang diperoleh, mengelompokkan kancing huruf ke dalam kelompok huruf vokal dan kelompok huruf konsonan, serta mengucapkan masing-masing bunyi huruf yang ada pada kancing huruf yang diperoleh dengan tepat sesuai bentuk hurufnya.

Kata kunci: *kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan, permainan kancing huruf, TK Kelompok B*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah Swt yang telah memberikan kekuatan dan kesabaran sehingga penulis dapat melakukan penelitian dan menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Vokal dan Konsonan Melalui Permainan Kancing Huruf pada Anak Kelompok B TK Masyithoh Ngasem Sewon Bantul Yogyakarta” ini dengan baik. Tugas akhir skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG PAUD) di Universitas Negeri Yogyakarta.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak yang dengan hati ikhlas senantiasa memberikan bimbingan dan pengarahannya sehingga penyusunan skripsi ini bisa terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan untuk menuntut ilmu.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
3. Koordinator Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk mengungkapkan gagasan dalam bentuk skripsi.
4. Ibu Nelva Rolina, M. Si. dan Ibu Martha Christianti, M. Pd. selaku Dosen Pembimbing penulisan skripsi, yang selalu sabar meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan dan pengarahan selama penyusunan skripsi.
5. Bapak Ibu Dosen Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta yang telah bersedia berbagi ilmunya kepada penulis.
6. Seluruh staf Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta yang telah membantu dan memberikan fasilitas untuk memperlancar studi.

7. Ibu Siti Qomariah selaku kepala sekolah, Ibu Yuyun Supraptiningsih, S. Pd. T. dan Ibu Juminten selaku guru kelompok B2, dan anak-anak kelompok B2 TK Masyithoh Ngasem, Sewon, Bantul, Yogyakarta yang telah membantu selama proses penelitian.
 8. Ibu Siti Nurchayati, Bapak Sumarno, dan Kakak Yusuf Arivin tercinta, terimakasih atas doa dan dukungannya.
 9. Sahabat-sahabat terbaikku, Retno, Ayu, Haj, Hanif, Rina, Nani, Arum, Tari Ofi dan seluruh mahasiswa S1 PG PAUD Kelas A angkatan 2009 yang telah memberikan semangat dan doa dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi ini.
- Dengan penuh pengharapan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pihak lain pada umumnya.

Yogyakarta, September 2013
Penulis

DAFTAR ISI

	hal
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN SURAT PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Batasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	10
G. Definisi Operasional	11

BAB II KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teoritis.....	13
1. Pengertian Bahasa.....	13
2. Perkembangan Kemampuan Bahasa.....	16
3. Kemampuan Bahasa Anak Kelompok B.....	18
4. Kemampuan Mengenal Huruf Vokal dan Konsonan.....	22
5. Karakteristik Anak Kelompok B.....	23

6. Prinsip Pembelajaran Anak Kelompok B.....	26
7. Metode Pembelajaran Membaca Anak Kelompok B.....	30
8. Permainan Kancing Huruf.....	35
B. Kerangka Pikir	43
C. Hipotesis Tindakan.....	44

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	45
B. Subjek dan Objek Penelitian.....	45
C. Setting Penelitian.....	46
D. Prosedur Penelitian.	46
E. Metode Pengumpulan Data.....	50
F. Instrumen Penelitian.....	52
G. Validitas Instrumen.....	53
H. Teknik Analisis Data.....	54
I. Indikator Keberhasilan.....	55

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	56
1. Kondisi Awal Pra Tindakan.....	56
2. Pelaksanaan Penelitian Siklus I.....	59
3. Pelaksanaan Penelitian Siklus II.....	72
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	86
C. Keterbatasan Penelitian.....	90

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	92
B. Saran.....	93

DAFTAR PUSTAKA.....	94
----------------------------	-----------

LAMPIRAN.....	97
----------------------	-----------

DAFTAR TABEL

	hal
Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Kemampuan Anak Mengenai Huruf Vokal dan Konsonan.....	52
Tabel 2. Rubrik Penilaian Kemampuan Anak Mengenai Huruf Vokal dan Konsonan Melalui Permainan Kancing Huruf Anak TK Kelompok B.....	53

DAFTAR GAMBAR

	hal
Gambar 1. Bagan Tingkatan Bahasa (Mel Levine, 2002:151).....	15
Gambar 2. Model Spiral PTK Kemmis dan Mc Taggart (Suharsimi Arikunto, 2006: 93).....	47
Gambar 3. Grafik Data Awal Kemampuan Mengenal Huruf Vokal dan Konsonan.....	57
Gambar 4. Grafik Data Awal Kemampuan Mengenal Huruf Vokal dan Konsonan pada Masing-Masing Indikator.....	58
Gambar 5. Grafik Kemampuan Mengenal Huruf Vokal dan Konsonan Siklus I.....	68
Gambar 6. Grafik Kemampuan Anak Mengenal Huruf Vokal dan Konsonan pada Masing-Masing Indikator Siklus I.....	69
Gambar 7. Grafik Kemampuan Mengenal Huruf Vokal dan Konsonan pada Siklus II.....	84
Gambar 8. Grafik Kemampuan Anak Mengenal Huruf Vokal dan Konsonan pada Masing-Masing Indikator Siklus II.....	85

DAFTAR LAMPIRAN

	hal
Lampiran 1. Surat Keterangan Validasi	98
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian.....	99
Lampiran 3. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	102
Lampiran 4. Lembar Kerja Anak Pra Tindakan.....	103
Lampiran 5. Rencana Kegiatan Harian.....	104
Lampiran 6. Instrumen Hasil Observasi Lembar Observasi (<i>Checklist</i>).....	134
Lampiran 7. Hasil Perhitungan Lembar Observasi (<i>Checklist</i>).....	154
Lampiran 8. Hasil Rekapitulasi Perhitungan Lembar Observasi (<i>Checklist</i>).....	174
Lampiran 9. Perhitungan Rata-Rata Siklus I dan Siklus II.....	179
Lampiran 10. Hasil Dokumentasi Berupa Foto.....	181

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup. Pendidikan adalah segala situasi hidup yang mempengaruhi pertumbuhan individu (Arif Rohman, 2009: 9). Manusia melalui pendidikan dapat meningkatkan dan mengembangkan seluruh potensi atau bakat alamiahnya sehingga dapat menjadi manusia yang relatif lebih baik, lebih berbudaya, dan lebih manusiawi (Dwi Siswoyo dkk, 2008: 1).

Berbicara tentang pendidikan, maka tidak akan terlepas dari Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang mengamanatkan bahwa (Arif Rohman, 2009: 10):

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Amanat undang-undang tersebut memberikan pandangan bahwa pendidikan merupakan suatu proses yang disadari dan berlangsung secara terus menerus untuk mengembangkan potensi seorang peserta didik sehingga memiliki kecerdasan pikir, emosional, berwatak dan berketerampilan untuk siap hidup di tengah-tengah masyarakat. Sejalan dengan hal tersebut Harun Rasyid dkk (2009: 37) menambahkan bahwa proses pendidikan berlangsung sepanjang hayat (*long life education*) yaitu sejak masa usia dini sampai ke liang lahat sebagai wujud

pemanusiaan manusia. Dari pernyataan tersebut dapat dipahami bahwa sejak masa usia dini anak harus memperoleh pendidikan.

Suyadi (2009: 15) mengungkapkan bahwa berdasarkan hasil penelitian masa usia dini merupakan masa peka atau *the golden age*. Pada masa ini pertumbuhan dan perkembangan otak anak sudah mencapai 80% pada usia 6 tahun dan selanjutnya pada usia 7-18 tahun otak anak hanya berkembang sebanyak 20%. Pada masa peka tersebut anak dapat menguasai apa saja yang diajarkan kepadanya dalam waktu yang relatif singkat. Selain itu pada masa tersebut anak-anak juga hampir tidak mengalami kesulitan yang berarti untuk menguasai berbagai hal yang diajarkan kepadanya.

Harun Rasyid dkk (2009: 48) kembali menambahkan bahwa pada masa usia dini anak akan mudah menerima, mengikuti, melihat, dan mendengar segala sesuatu yang dicontohkan, diperdengarkan, serta diperlihatkan. Semua informasi tersebut disimpan anak dalam memori jangka panjang atau *long term memory*. Informasi tersebut dapat bertahan dalam beberapa bulan, tahun bahkan seumur hidup. Oleh karena itu, diperlukan kegiatan pendidikan dan pembelajaran yang sesuai dengan usia, kebutuhan dan minat anak sehingga mampu memfasilitasi anak dalam masa tumbuh kembangnya.

Berdasarkan hal tersebut, pemerintah Indonesia melaksanakan pendidikan anak usia dini sebagai upaya memfasilitasi pendidikan pada masa usia dini. Hal ini sesuai dengan isi Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Pasal 1 Butir 14 Tahun 2003 yang menyebutkan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai

dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Penyelenggaraan pendidikan anak usia dini tidak terlepas dari Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009 yang mengatur Standar Pendidikan Anak Usia Dini. Standar pendidikan tersebut berisi tingkat pencapaian perkembangan yang berisi kaidah pertumbuhan dan perkembangan anak sejak lahir sampai usia enam tahun. Ruang lingkup perkembangan anak yang harus dicapai merupakan integrasi dari aspek pemahaman nilai-nilai agama dan moral (NAM), fisik/motorik, kognitif, sosial-emosional, dan bahasa. Semua aspek perkembangan tersebut penting untuk dikembangkan dengan baik agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal, tidak terkecuali aspek perkembangan bahasa.

Pengembangan aspek bahasa menjadi salah satu bagian penting karena bahasa sangat diperlukan dalam semua bidang kehidupan. Tidak ada satu profesi pun yang dapat dilepaskan dari pemanfaatan dan peran bahasa dalam berbagai variasi bentuknya (Tadkiroatun Musfiroh, 2005: 59). Marrison dalam Harun dkk (2009: 126) menambahkan pentingnya pengembangan bahasa anak adalah agar anak mampu mengungkapkan pikiran dan dapat berkomunikasi secara efektif.

Mengingat pentingnya peranan bahasa dalam kehidupan tersebut, maka salah satu tujuan diselenggarakannya pendidikan anak usia dini adalah untuk mendorong anak mencapai tingkat perkembangan bahasa sesuai tahapan perkembangan usianya. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional

Nomor 58 Tahun 2009 untuk usia 5-6 tahun, pengembangan bahasa dilaksanakan dalam tiga bidang yaitu kemampuan menerima bahasa, mengungkap bahasa, dan keaksaraan.

Pada bidang pengembangan keaksaraan anak usia 5-6 tahun, tingkat pencapaian perkembangan yang harus dicapai meliputi mengenal simbol huruf yang dikenal, mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi atau huruf awal yang sama, menyebutkan hubungan antara bunyi dan bentuk huruf, membaca nama sendiri dan menuliskan nama sendiri.

Berdasarkan kurikulum Taman Kanak-kanak 2010 setiap tingkat pencapaian perkembangan diuraikan ke dalam indikator. Indikator merupakan penanda tingkat pencapaian perkembangan yang menunjukkan adanya perubahan perilaku, dapat diukur, dan mencakup sikap, pengetahuan, serta keterampilan. Pada tingkat pencapaian perkembangan menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal dijabarkan dalam indikator menyebutkan simbol-simbol huruf vokal dan konsonan yang dikenal di lingkungan sekitar. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009 dan uraian isi Kurikulum Taman Kanak-kanak tersebut maka dapat disimpulkan bahwa anak usia 5-6 tahun seharusnya sudah dapat mengenal simbol huruf yang dikenal seperti mengenal huruf vokal dan konsonan yang dikenal di lingkungan sekitar.

Hal lain yang mendukung pernyataan tersebut adalah teori yang dikemukakan Bronson dalam Tadkiroatun Musfiroh (2005: 194) yang menyebutkan bahwa dalam perkembangan literasi atau bahasa tulis, anak usia 5

tahun telah dapat mengidentifikasi huruf-huruf. Anak-anak usia 4 tahun bahkan sudah mulai menunjukkan minat aktivitas literasi atau bahasa tulis seperti mengeja huruf dan bunyi, menjiplak huruf, dan aktivitas lain yang berkaitan dengan buku.

Kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan pada anak usia 5-6 tahun menjadi penting untuk dikembangkan. Hal ini terkait dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa keberhasilan membaca tidak dapat dipisahkan dari kesadaran akan struktur bunyi dan kata-kata (Tadkiroatun Musfiroh, 2009: 16). Anak usia 3-5 tahun yang memiliki kesadaran bunyi dan nama huruf yang menyusun kata memiliki kemajuan membaca yang lebih baik daripada yang tidak (Tadkiroatun Musfiroh, 2009: 11).

Montesori dalam Theo Riyanto dan Martin Handoko (2004: 8) menyebutkan bahwa pada rentang usia 4-6 tahun anak memiliki kepekaan yang bagus untuk membaca. Penelitian di Amerika juga menyimpulkan bahwa anak-anak dapat belajar membaca sebelum usia 6 tahun. Hasil penelitian itu menunjukkan bahwa ada sekitar 2% anak yang sudah belajar dan mampu membaca pada usia 3 tahun, 6% pada usia 4 tahun, dan sekitar 20% pada usia 5 tahun (Theo Riyanto dan Martin Handoko, 2004: 16). Fakta tersebut menunjukkan bahwa 20% anak dapat belajar membaca pada usia 5 tahun. Hal ini berarti usia 5-6 tahun merupakan saat yang tepat untuk mengembangkan kemampuan membaca anak yang salah satunya adalah kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan.

Berdasarkan observasi di Taman Kanak-kanak Masyithoh Ngasem menunjukkan fakta sebaliknya. Anak-anak kelompok B yang memiliki rentang

usia 5-6 tahun sebagian besar belum dapat mengenal huruf vokal dan konsonan. Terdapat dua faktor yang menyebabkan hal tersebut terjadi. Pertama, kurangnya informasi yang diberikan oleh guru mengenai huruf vokal dan huruf konsonan. Informasi yang diberikan hanya berfokus pada langkah-langkah pengerjaan lembar kerja anak sehingga tujuan pembelajaran yang dilakukan hanya terbatas pada penyelesaian lembar kerja sesuai dengan instruksi yang diberikan guru.

Faktor kedua adalah lembar kerja anak dijadikan sebagai satu-satunya media belajar yang digunakan oleh guru untuk mengenalkan huruf vokal dan konsonan. Lembar kerja tersebut kurang menarik sebagai media pembelajaran karena hanya berupa kertas putih berisi gambar dan tulisan. Hal ini semakin diperburuk dengan penggunaan lembar kerja anak yang dilakukan secara berulang-ulang sehingga membuat anak kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Penggunaan lembar kerja anak menjadikan pembelajaran jauh dari kegiatan bermain. Padahal dunia anak adalah dunia bermain. Menurut Slamet Suyanto (2005: 127), pembelajaran di Taman Kanak-kanak harus menerapkan esensi bermain. Esensi bermain meliputi perasaan menyenangkan, merdeka, bebas memilih, dan merangsang anak terlibat aktif. Jadi prinsip bermain sambil belajar mengandung arti bahwa setiap kegiatan pembelajaran harus menyenangkan, gembira, aktif, dan demokratis.

Penggunaan lembar kerja anak juga mengakibatkan pembelajaran menjadi sangat terstruktur dan formal sehingga celah bagi anak untuk bermain sambil belajar semakin sempit (Slamet Suyanto, 2005: 114). Padahal bermain

memberikan kesempatan anak untuk berinteraksi dengan suatu objek. Berkaitan dengan permainan, Nurbiana Dhieni dkk (2005: 9.13) mengungkapkan bahwa dari berbagai penelitian yang dilakukan oleh para ilmuwan, diperoleh temuan bahwa bermain dan permainan mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak. Kegiatan bermain merupakan pengalaman belajar yang sangat berguna bagi anak. Model pembelajaran dengan kegiatan permainan dan bermain aktif akan memberikan rasa aman dan lingkungan yang meningkatkan minat dan motivasi pada anak. Piaget dalam Slamet Suyanto (2005: 128) menambahkan bahwa anak memperoleh informasi demi informasi melalui interaksi dengan objek nyata dan kelak informasi tersebut disusun menjadi struktur pengetahuan. Struktur pengetahuan inilah yang kemudian menjadi dasar untuk berpikir.

Kurangnya informasi dan penggunaan lembar kerja anak sebagai satu-satunya media belajar menyebabkan sebagian besar anak belum dapat mengenal huruf vokal dan konsonan. Oleh karena itu guru perlu memberikan metode lain yang lebih menarik yaitu dengan permainan huruf. Nurbiana Dhieni dkk (2005: 9.17) mengungkapkan bahwa permainan huruf dapat memberikan suatu situasi belajar yang santai dan informal, bebas dari ketegangan dan kecemasan. Anak-anak dengan aktif dilibatkan dan dituntut untuk memberikan tanggapan dan membuat keputusan. Permainan huruf juga mendorong anak agar dapat melihat sejumlah huruf berkali-kali, namun tidak dalam cara yang membosankan dan berulang-ulang.

Salah satu bentuk permainan huruf adalah permainan kancing huruf. Permainan kancing huruf adalah bentuk permainan dengan aturan untuk

merangsang perkembangan bahasa anak dalam mengenal huruf vokal dan konsonan. Permainan ini adalah permainan mengelompokkan huruf vokal dan konsonan menggunakan kancing huruf. Kancing huruf berupa kancing-kancing yang ditemplei dengan berbagai huruf vokal dan huruf konsonan di mana pada setiap kancing terdapat satu huruf. Permainan kancing huruf menyediakan kesempatan bagi anak untuk berinteraksi dengan objek nyata. Artinya, anak belajar lebih banyak dengan cara menyentuh, menggerakkan, dan bermain-main dengan objek yang dipelajarinya daripada dengan cara didesak untuk menguasai keterampilan-keterampilan akademik seperti penyelesaian lembar kerja anak. Teori *mutiple intelligences* pun mensyaratkan proses belajar melalui interaksi, membangun, memecahkan masalah dalam situasi nyata, dan keterlibatan aktif anak dalam konteks belajar alami yang kaya pengalaman (Armstrong dalam Tadkiroatun Musfiroh, 2005: 34).

Permainan kancing huruf juga memudahkan guru dalam menyampaikan informasi, mendorong motivasi belajar anak, dan menambah variasi penyampaian materi. Permainan kancing huruf mendorong terjadinya interaksi langsung antara anak dengan guru. Pada dasarnya permainan kancing huruf dapat mempermudah proses pembelajaran dalam mengenalkan huruf vokal dan konsonan, namun permainan kancing huruf ini belum diterapkan guru pada pembelajaran mengenal huruf vokal dan konsonan. Oleh karena itu, perlu diadakan penelitian mengenai peningkatan kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan melalui permainan kancing huruf anak kelompok B TK Masyithoh Ngasem Sewon Bantul Yogyakarta.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah yang muncul antara lain:

1. Kurangnya pemahaman sebagian besar anak kelompok B mengenai huruf vokal dan konsonan yang disebabkan karena minimnya informasi yang diberikan oleh guru.
2. Tujuan pembelajaran mengenal huruf vokal dan konsonan yang dilakukan guru hanya terbatas pada penyelesaian lembar kerja sesuai dengan instruksi yang diberikan.
3. Lembar kerja anak kurang menarik sebagai media pembelajaran karena hanya berupa kertas putih yang berisi gambar dan tulisan.
4. Penggunaan lembar kerja anak yang dilakukan secara berulang-ulang mengakibatkan anak kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran.
5. Pembelajaran mengenal huruf vokal dan konsonan belum menerapkan konsep bermain.
6. Pembelajaran mengenal huruf vokal dan konsonan belum menggunakan permainan kancing huruf.

C. Batasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan yang ada, maka dari identifikasi masalah tersebut difokuskan permasalahannya pada kurangnya kemampuan anak kelompok B dalam mengenal huruf vokal dan konsonan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Bagaimana meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan melalui permainan kancing huruf anak kelompok B TK Masyithoh Ngasem Kecamatan Sewon, Kabupaten Bantul, Yogyakarta?”.

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan melalui permainan kancing huruf anak kelompok B TK Masyithoh Ngasem Kecamatan Sewon, Kabupaten Bantul, Yogyakarta.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Anak

Penelitian ini dapat meningkatkan kemampuan anak kelompok B TK Masyithoh Ngasem Kecamatan Sewon, Kabupaten Bantul, Yogyakarta dalam mengenal huruf vokal dan konsonan melalui permainan kancing huruf.

2. Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan alternatif pembelajaran yang tepat/efektif untuk meningkatkan kemampuan anak kelompok B TK Masyithoh Ngasem Kecamatan Sewon, Kabupaten Bantul, Yogyakarta dalam mengenal huruf vokal dan konsonan.

3. Bagi sekolah

Penelitian ini dapat memberikan alternatif dalam pengambilan kebijakan sekolah yang terkait dengan proses pembelajaran yang akan digunakan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan anak kelompok B TK Masyithoh Ngasem Kecamatan Sewon, Kabupaten Bantul, Yogyakarta.

G. Definisi Operasional

Berikut ini diberikan definisi variabel untuk memperjelas maksud yang terkandung dalam judul skripsi agar tidak terjadi salah tafsir:

1. Kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan adalah kemampuan untuk mengenal bunyi bahasa yang dilambangkan dalam bentuk huruf vokal dan huruf konsonan.
2. Permainan kancing huruf adalah kegiatan bermain yang menggunakan kancing bertuliskan huruf a-z dengan aturan sebagai berikut. Pada awal permainan anak-anak membentuk kelompok yang terdiri dari lima anak dan dilanjutkan dengan *hompimpah* untuk menentukan urutan bermain. Anak yang memperoleh urutan pertama mengocok kartu huruf yang telah disediakan. Masing-masing anak kemudian mengambil 1 kartu huruf berdasarkan urutan yang telah ditentukan dari *hompipah*. Anak yang telah memperoleh kartu huruf dapat langsung mencari kancing huruf yang sesuai dengan kartu huruf yang diperolehnya. Misalnya muncul kartu huruf, terdiri dari huruf [b] dan huruf [a] maka anak mengambil kedua kancing huruf tersebut yaitu kancing huruf [b]

dan kancing huruf [a]. Selanjutnya kancing huruf tersebut dimasukkan ke dalam tempat yang telah disediakan dan anak berhak mengambil kartu huruf lagi begitu seterusnya sampai kartu huruf yang tersedia habis. Setelah kartu huruf yang dimainkan habis, kemudian masing-masing anak harus mengelompokkan kancing huruf yang diperolehnya ke dalam tempat huruf konsonan dan tempat huruf vokal miliknya. Anak menunjukkan kancing huruf yang diperolehnya kepada guru dan kemudian mengucapkan setiap huruf yang ada pada kancing huruf yang diperolehnya.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kerangka Teori

1. Pengertian Bahasa

Bahasa (*language*) ialah suatu simbol yang digunakan untuk berkomunikasi dengan orang lain. Pada manusia, bahasa ditandai oleh daya cipta yang tidak pernah habis dan adanya sebuah aturan. Daya cipta yang tidak pernah habis (*infinite generativity*) ialah suatu kemampuan individu untuk menciptakan sejumlah kalimat bermakna yang tidak pernah berhenti dengan menggunakan seperangkat kata dan aturan yang terbatas, yang menjadikan bahasa sebagai upaya yang sangat kreatif (John W. Santrock, 2002: 178).

Lebih luas Hurlock (1978: 176) mendefinisikan bahasa sebagai setiap sarana komunikasi dengan menyimbolkan pikiran dan perasaan untuk menyampaikan makna kepada orang lain. Termasuk didalamnya perbedaan bentuk komunikasi yang luas seperti tulisan, bicara, bahasa simbol, ekspresi muka, isyarat, pantomim, dan seni. Penggunaan bahasa memiliki sistem aturan tersendiri. Santrock (2002: 78) mengungkapkan bahwa sistem aturan bahasa mencakup fonologi, morfologi, sintaksis, semantik, dan pragmatik. Fonologi (*phonology*) ialah studi tentang sistem bunyi-bunyian bahasa. Ketentuan-ketentuan fonologis menjamin bahwa urutan bunyi tertentu terjadi (misalnya, *sp*, *ba*, atau *ar*) dan yang lain tidak terjadi (misalnya, *zx* atau *qp*).

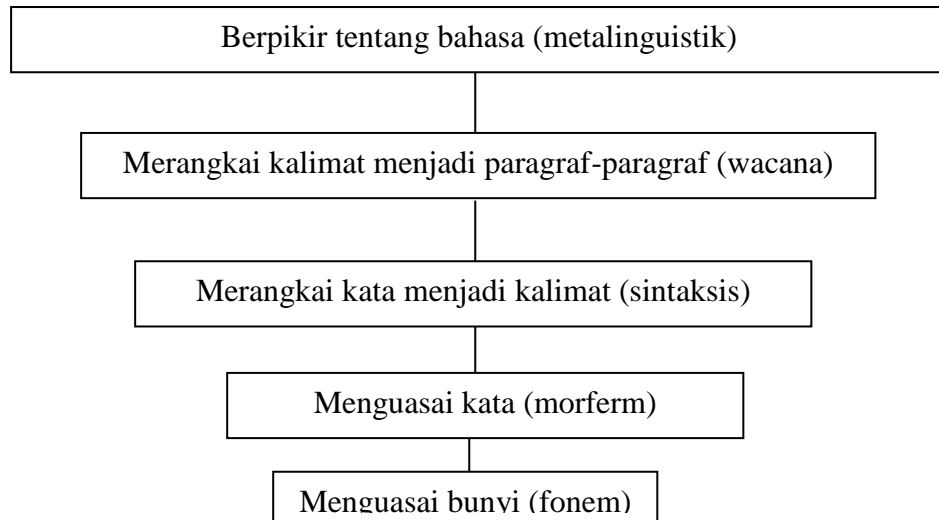
Morfologi (*morphology*) mengacu kepada ketentuan-ketentuan pengkombinasian morferm; morfem ialah rangkaian bunyi-bunyian terkecil yang

memberi makna kepada apa yang kita ucapkan (John W. Santrock, 2002: 78). Morfem juga disebut sebagai bagian terkecil kata dalam bahasa yang harus dikaitkan untuk membentuk suatu kata. Termasuk didalam kelompok ini adalah awalan, seperti pra- atau oto-, dan akhiran seperti -isme, yang tak mengandung makna jika berdiri sendiri.

Sintaksis (*syntax*) melibatkan bagaimana kata-kata dikombinasikan untuk membentuk ungkapan dan kalimat yang dapat diterima. Semantik (*semantics*) mengacu kepada makna kata dan kalimat. Setiap kata memiliki seperangkat gambaran semantik. *Girl* dan *woman*, misalnya, berbagi gambaran semantik yang sama dengan kata *female* dan *human*. Perangkat terakhir ketentuan-ketentuan bahasa meliputi pragmatik (*pragmatics*) kemampuan untuk melibatkan diri dalam percakapan yang sesuai dengan maksud dan keinginan. Ketentuan-ketentuan pragmatik tertentu menjamin bahwa suatu kalimat tertentu akan diucapkan di dalam suatu kalimat tertentu dan tidak pada konteks yang lain (Anderson dalam John W. Santrock, 2002: 178-180).

Sistem aturan bahasa yang diungkapkan John W. Santrock (2002: 78) yang meliputi fonologi, morfologi, sintaksis, semantik, dan pragmatik oleh Mel Levine dinyatakan sebagai tingkatan bahasa. Tingkatan Bahasa adalah semacam piramid terbalik di mana tuntutan verbal terakumulasi dalam bidang yang semakin besar. Tingkatan ini dimulai dari unit terkecil, yaitu bunyi bahasa, kemudian meningkat menjadi bagian-bagian kata yang penting (seperti awalan, akar kata, dan kata majemuk) selanjutnya sampai kata utuh, kalimat utuh, hingga rangkaian kalimat yang panjang dan akhirnya proses yang tidak hanya berpikir dalam bahasa

melainkan berpikir tentang bahasa. Penguasaan terhadap enam tingkatan bahasa semakin membaik ketika anak bertambah besar, dan akan berpengaruh terhadap prestasi belajar secara keseluruhan (Mel Levine, 2002: 150-151). Adapun tingkatan bahasa yang dimaksud oleh Mel Levine disajikan dalam gambar 1 berikut.



Gambar 1. Bagan Tingkatan Bahasa (Mel Levine, 2002:151)

Dari penjabaran tersebut maka dapat disimpulkan bahwa bahasa merupakan suatu sistem lambang yang kompleks, baik berupa lisan maupun tulisan yang berfungsi sebagai sarana komunikasi untuk menyampaikan makna kepada orang lain. Kompleks karena bahasa terdiri dari subsistem-subsistem yang saling berhubungan dan tidak dapat dipisahkan. Subsistem tersebut berupa fonologi, sintaksis, morfologi, semantik, dan pragmatik. Kemampuan seseorang dalam menguasai bunyi bahasa (fonologi) menjadi dasar terhadap penguasaan subsistem bahasa lainnya.

1. Perkembangan Kemampuan Bahasa

Perkembangan (*development*) ialah pola gerakan atau perubahan yang dimulai dari pembuahan dan terus berlanjut sepanjang siklus kehidupan. Pola gerakan adalah kompleks karena gerakan merupakan produk dari beberapa proses biologis, kognitif, dan sosial. Perkembangan kemampuan bahasa merupakan bagian dari proses kognitif. Proses kognitif (*cognitive processes*) meliputi perubahan pada pemikiran, intelegensi, dan bahasa individu. Merangkai satu kalimat yang terdiri atas dua kata, menghafal syair, dan memecahkan suatu teka-teki silang, semuanya mencerminkan proses-proses kognitif dalam perkembangan kemampuan bahasa (Santrock, 2002: 20-21).

Perkembangan kemampuan bahasa sangat dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor bawaan (*nature*) dan faktor pengasuhan (*nurture*). Faktor bawaan (*nature*) mengacu kepada warisan biologis organisme, sementara faktor pengasuhan (*nurture*) mengacu kepada pengalaman lingkungan (Santrock, 1995: 22-26). Chomsky merupakan salah satu ahli yang menyebutkan bahwa kemampuan bahasa seseorang dipengaruhi oleh faktor bawaan (*nature*). Chomsky dalam Tadkiroatun Musfiroh (2005: 84) menyebutkan bahwa kecepatan anak dalam berbicara (bahasa pertama) merupakan salah satu keajaiban alam dan menjadi bukti kuat dari dasar biologis untuk pemerolehan bahasa.

Teori Chomsky mengenai LAD atau *Language Acquisition Device* (Monks dalam Rita Eka izzaty dkk, 2008: 90-91) menyatakan bahwa dalam diri seorang anak terdapat suatu pembawaan untuk membuat sistematis sendiri mengenai bahasa, akan merangkum dan menyusun bahasa itu dalam dirinya, sehingga anak

dapat mengeluarkan bahasa yang khas. (Rita Eka Izzaty, dkk, 2008: 90-91). Lebih lanjut menurut Sapani dalam Dadan Djuanda (2006: 11) setiap anak sudah dibekali apa yang disebut piranti penguasaan bahasa (LAD) sebagai bawaan dari lahir yang meliputi kemampuan membedakan bunyi bahasa dan kemampuan menyusun bahasa menjadi sistem struktur dan pengetahuan tentang yang mungkin dan tidak mungkin diterima dalam sistem linguistik. LAD ini mendorong anak untuk dapat menguasai bahasa dalam waktu yang relatif singkat anak.

Berbeda dengan Chomsky, Teori Belajar Sosial (*Sosial Learning Theory*) dari Bandura menyatakan bahwa kemampuan berbahasa seseorang diperoleh melalui imitasi dari lingkungan, yakni perkembangan bahasa membutuhkan stimulasi dari luar, termasuk disini adalah model *learning (modelling)*, melalui *modelling* anak dapat belajar bahasa dari model-model yang ada di dekatnya dan model yang paling mudah untuk ditiru adalah orang-orang dekat anak atau *significant person* (Rita Eka Izzaty, dkk, 2008: 90-91). Hal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan bahasa seseorang dapat distimulasi oleh orang-orang terdekat anak seperti orang tua, saudara, pengasuh, dan guru. Kegiatan stimulasi ini dapat dilakukan melalui berbagai cara, seperti bercerita, menceritakan kembali, bermain sosio drama dan permainan bahasa.

Sejalan dengan teori belajar sosial, Hart & Risley dalam Tadkiroatun Musfiroh (2005: 84) mengungkapkan perkembangan kompetensi bahasa yakni kemampuan untuk menggunakan seluruh aturan berbahasa baik untuk ekspresi (berbicara) maupun interpretasi (memberi makna) dipengaruhi oleh pengalaman dan lingkungan. Lebih luas Bredekamp & Copple dalam Tadkiroatun Musfiroh

(2005: 84) menyatakan selama tahun-tahun awal prasekolah, khususnya di Taman Kanak-kanak interaksi anak dengan orang dewasa dan penutur lain yang lebih tua memainkan peranan yang penting dalam mendukung perkembangan kemampuan berkomunikasi anak.

Berdasarkan uraian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa terdapat dua faktor yang mempengaruhi perkembangan bahasa seorang anak yaitu faktor bawaan dan faktor lingkungan. Keduanya menjadi penting untuk dipertimbangkan dalam mendukung perkembangan bahasa anak. Faktor bawaan mengimplikasikan bahwa kemampuan bahasa sudah dimiliki anak sejak lahir dan faktor lingkungan menunjukkan bahwa anak juga membutuhkan rangsangan dari lingkungan agar kemampuan bahasa anak dapat berkembang secara optimal. Taman Kanak-kanak menjadi lingkungan yang strategis untuk mengembangkan bahasa anak termasuk kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan.

2. Kemampuan Bahasa Anak Kelompok B

Kemampuan bahasa anak kelompok B adalah berbagai kemampuan yang dikuasai anak dalam menggunakan bahasa berdasarkan usia yang dimilikinya. Merujuk pada kurikulum Taman Kanak-kanak (2010: 19) maka anak kelompok B adalah anak yang memiliki rentang usia 5-6 tahun. Dardjowidjojo dalam Tadkiroatun Musfiroh (2005: 193-194) menyatakan bahwa anak usia lima tahun telah menguasai lebih dari 8000 kata produktif. Selanjutnya Clark & Clark dalam Tadkiroatun Musfiroh (2005: 193-194) menambahkan bahwa anak usia enam tahun telah menguasai 14.000 kata produktif.

Selanjutnya Bredekamp & Copple dalam Tadkiroatun Musfiroh (2005: 195) menambahkan bahwa pada usia 6 tahun, perkembangan bahasa anak mengalami ledakan yang diikuti oleh masa transisi yang dramatis, yakni perpindahan dari ekspresi diri yang bersifat oral ke ekspresi diri yang bersifat tertulis. Pada periode ini, kosa kata reseptif anak bertambah, bukan saja lewat mendengar, tetapi juga lewat membaca, dan kosa kata ekspresif mereka meluas dari komunikasi lisan ke komunikasi tertulis.

Sejalan dengan hal tersebut Andyda Meliala (2004: 37) mengungkapkan bahwa anak usia 5-7 tahun memiliki kemampuan bahasa berupa bicara dalam kalimat, mengerti dan mengikuti perintah dan permintaan, menirukan tindakan tanpa menggunakan kata-kata, merangkai kata-kata untuk berkomunikasi, berusaha menulis huruf, mulai membaca kata-kata, mengenali huruf dengan baik, dan senang membaca buku (walaupun dibacakan). Bahkan Spodek, Saracho, & Davis dalam M. Ramli (2005: 193-194) menegaskan bahwa anak usia 5 tahun mampu menyadari beberapa angka dan huruf. Suyadi (2009: 88) pun mengungkapkan anak usia 4-5 tahun telah mampu mengenal masing-masing bunyi huruf, senang belajar membaca, dan mampu diajak berdialog sederhana.

Pendapat berbagai ahli tersebut merujuk pada satu kesepakatan bahwa masa Taman Kanak-kanak merupakan masa munculnya kesadaran anak akan adanya bahasa tulis atau literasi. Pada masa ini anak mulai dapat mengenal huruf dan mulai tertarik pada kegiatan membaca. Adapun Cochrane, et all dalam Slamet Suyanto (2005: 168) menyatakan adanya lima tahap perkembangan kemampuan membaca pada anak yaitu sebagai berikut:

1. Tahap Magis (*Magical Stage*)

Pada tahap ini, anak belajar memahami fungsi dari bacaan. Anak mulai menyukai bacaan, menganggap bacaan itu penting. Anak sering menyimpan dan membawa bacaan ke tempat yang disukainya. Anak usia dua tahun biasanya sudah memperlihatkan tahap ini.

2. Tahap konsep diri (*Self-concept Stage*)

Pada tahap ini anak memandang dirinya sudah dapat membaca (padahal belum). Anak sering berpura-pura membaca buku. Anak sering menerangkan isi atau gambar dalam buku yang disukainya kepada anak lain seakan anak tersebut sudah dapat membaca. Anak usia tiga tahun biasanya sudah mencapai tahap ini.

3. Tahap Membaca Peralihan (*Bridging Reader Stage*)

Anak mulai mengingat huruf atau kata yang sering dijumpainya, misalnya dari buku cerita yang sering dibacakan orangtuanya. Anak dapat menceritakan kembali alur cerita dalam buku sebagaimana yang diceritakan orangtuanya. Anak juga mulai tertarik tentang jenis-jenis huruf dalam alfabet. Anak usia empat tahun biasanya sudah mencapai tahap ini.

4. Tahap Membaca Lanjut (*Take-off Reader Stage*)

Anak mulai sadar akan fungsi bacaan dan cara membacanya. Anak mulai tertarik dengan berbagai huruf atau bacaan yang ada dilingkungannya (*enviromental print*). Pada tahap ini anak mulai mengeja dan membaca kata dalam papan iklan yang ada gambarnya. Anak usia lima tahun biasanya sudah menunjukkan kemampuan tersebut.

5. Tahap Membaca Mandiri (*Independent Reader*)

Anak mulai dapat membaca secara mandiri. Anak mulai sering membaca buku sendirian. Anak juga mencoba memahami makna dari apa yang dibacanya. Anak mencoba menghubungkan apa yang dibacanya dengan pengalamannya. Anak usia 6-7 tahun biasanya sudah mencapai tahap membaca mandiri.

Jalongo (2006: 188) menambahkan bahwa tahapan membaca anak diawali dengan tiga tahapan pengetahuan kata yaitu sebagai berikut.

.....Stages of word knowledge.

1. Logographic words are learned as whole units. Typical age: preschool
2. Alphabetic children use individual letters to identify words. Typical age: kindergarten
3. Orthographic children begin to see patterns in words. Typical age: primary grades.....

Berdasarkan pendapat tersebut dapat dipahami bahwa terdapat tiga tahapan pengetahuan kata yaitu *logographic*, *alphabetic*, dan *orthographic*. *logographic* adalah tahapan di mana anak mempelajari kata secara keseluruhan. Tahapan ini terjadi pada usia prasekolah. *Alphabetic* adalah tahapan di mana anak menggunakan huruf untuk mengidentifikasi kata. Tahapan ini terjadi pada anak usia TK. *Orthographic* adalah tahapan di mana anak mulai melihat pola dalam kata-kata. Tahapan ini terjadi pada usia sekolah dasar.

Berdasarkan berbagai uraian tentang kemampuan bahasa anak kelompok B tersebut, dapat disimpulkan bahwa pada usia 5-6 tahun merupakan masa yang tepat untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf vokal dan konsonan. Anak usia 4 tahun sudah berada pada tahap membaca peralihan (*Bridging Reader Stage*) di mana anak mulai mengingat huruf atau kata yang

sering dijumpainya dan mulai tertarik tentang jenis-jenis huruf dalam alfabet. Selanjutnya pada usia 5 tahun anak berada pada tahap membaca lanjut (*Take-off Reader Stage*) di mana anak mulai sadar akan fungsi bacaan dan cara membacanya. Anak mulai tertarik dengan berbagai huruf atau bacaan yang ada dilingkungannya (*enviromental print*). Anak juga berada pada tahap *alphabetic* yaitu tahapan di mana anak menggunakan huruf untuk mengidentifikasi kata.

3. Kemampuan Mengenal Huruf Vokal dan Konsonan Anak Kelompok B

Kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan merupakan bagian dari kemampuan bahasa anak kelompok B. Berpijak pada sistem aturan bahasa yang dinyatakan oleh John W. Santrock (2002: 78) maka kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan tergolong pada kemampuan fonologi. Fonologi merupakan sistem bunyi-bunyian bahasa. Suhartono (2005: 162-163) menambahkan bahwa bunyi bahasa memiliki lambang yang disebut lambang bunyi. Lambang bunyi adalah suatu garis atau lukisan yang melambangkan suatu bunyi bahasa, di mana dalam bahasa Indonesia lambang bunyi dinamakan huruf. Huruf yang terdapat dalam bahasa Indonesia meliputi huruf abjad, huruf vokal dan huruf konsonan. Huruf abjad terdiri dari dua puluh enam huruf dengan lima huruf vokal dan dua puluh satu huruf konsonan. Adapun yang termasuk huruf vokal adalah huruf a, i, u, e, o dan huruf konsonan adalah huruf b, c, d, f, g, h, j, k, l, m, n, p, q, r, s, t, v, w, x, y, dan z. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan adalah kemampuan untuk mengenal bunyi bahasa yang dilambangkan dalam bentuk huruf vokal dan huruf konsonan

4. Karakteristik Anak Kelompok B

Berdasarkan Kurikulum Taman Kanak-kanak (2010: 19) maka anak kelompok B adalah anak yang memiliki rentang usia 5-6 tahun. Santrock (2002: 22-23) menyebutkan bahwa anak usia 5-6 tahun berada pada masa awal Kanak-kanak (*early childhood*), di mana periode ini disebut sebagai “tahun-tahun prasekolah”. Selama masa ini anak belajar semakin mandiri (*self-sufficient*) dan menjaga dirinya sendiri, mengembangkan keterampilan kesiapan bersekolah, dan meluangkan waktu berjam-jam bermain dengan teman sebaya.

NAEYC (*National Association Education for Young children*) dalam Sofia Hartati (2005: 7) mendefinisikan anak usia dini sebagai sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0-8 tahun. Dari definisi tersebut maka anak usia 5-6 tahun termasuk didalamnya. Sofia Hartati (2005: 7) menyatakan bahwa anak usia dini merupakan sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan yang sangat pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini memiliki dunia dan karakteristik sendiri yang jauh berbeda dari dunia dan karakteristik orang dewasa. Anak usia dini juga sangat aktif, dinamis, antusias, dan hampir selalu ingin tahu terhadap apa yang dilihat dan didengarnya, dan seolah tak pernah berhenti belajar.

Berdasarkan pandangan psikologis anak usia dini memiliki karakteristik yang khas dan berbeda dengan anak lain yang berada diatas usia 8 tahun. Karakteristik anak usia dini yang khas tersebut dikemukakan oleh Kellough dalam Sofia Hartati (2005: 8) sebagai berikut:

a. Anak memiliki rasa ingin tahu yang besar

Berdasarkan persepsi anak, dunia ini dipenuhi dengan hal-hal yang menarik dan menakutkan. Hal ini menimbulkan rasa keingintahuan anak yang tinggi. Rasa keingintahuan sangatlah bervariasi tergantung apa yang menarik perhatiannya. Brooks dan Brooks dalam Sofia Hartati (2005: 9) menyebutkan bahwa keuntungan yang dapat diambil dari rasa keingintahuannya adalah dengan menggunakan fenomena atau kejadian yang tidak biasa. Kejadian yang tidak biasa tersebut dapat menimbulkan ketidakcocokan kognitif, sehingga dapat memancing keinginan anak untuk tekun memecahkan permasalahan atau ketidakcocokan tersebut.

b. Anak bersifat unik

Anak merupakan individu yang unik di mana masing-masing memiliki bawaan, minat, kapabilitas, dan latar belakang kehidupan yang berbeda satu sama lain. Disamping memiliki kesamaan menurut Bredekamp dalam Sofia Hartati (2005: 10) anak juga memiliki keunikan tersendiri seperti dalam gaya belajar, minat dan latar belakang keluarga. Meskipun terdapat pola urutan umum dalam perkembangan anak yang dapat diprediksi, namun pola perkembangan dan belajarnya tetap memiliki perbedaan satu sama lain.

c. Anak memiliki daya konsentrasi yang pendek

Pada umumnya anak sulit untuk berkonsentrasi pada suatu kegiatan dalam jangka waktu lama. Anak selalu cepat mengalihkan perhatian pada kegiatan lain, kecuali memang kegiatan tersebut selain menyenangkan juga bervariasi dan tidak membosankan. Menurut Berg dalam Sofia Hartati (2005: 11)

sepuluh menit adalah waktu yang wajar bagi anak usia sekitar 5 tahun untuk dapat duduk memperhatikan sesuatu secara nyaman. Daya perhatian yang pendek membuat anak masih sangat sulit untuk duduk dan memperhatikan sesuatu untuk jangka waktu yang lama, kecuali terhadap hal-hal yang menyenangkan.

d. Anak merupakan masa belajar yang paling potensial

Masa usia dini disebut sebagai *golden age* atau *magic years*. NAEYC dalam Sofia Hartati mengemukakan bahwa masa-masa awal kehidupan tersebut sebagai waktu belajar dengan slogannya "*Early Years are Learning Years*". Hal ini disebabkan bahwa selama rentang waktu usia dini, anak mengalami berbagai pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat dan pesat pada berbagai aspek. Pada periode ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara cepat dan hebat. Pembelajaran pada periode ini merupakan wahana yang memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak guna mencapai tahapan sesuai dengan tugas perkembangannya.

Dari uraian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa anak kelompok B berada pada masa awal Kanak-kanak (*early childhood*). Periode ini ditandai dengan beberapa karakteristik yaitu anak memiliki rasa ingin tahu yang besar, anak bersifat unik, anak memiliki daya konsentrasi yang pendek dan anak merupakan masa belajar yang paling potensial.

5. Prinsip Pembelajaran Anak Kelompok B

Pembelajaran pada anak usia dini termasuk pembelajaran anak kelompok B merupakan proses interaksi antara anak, orang tua, atau orang dewasa lainnya dalam suatu lingkungan untuk mencapai tugas perkembangan. Interaksi yang dibangun tersebut merupakan faktor yang mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Hal ini disebabkan interaksi tersebut mencerminkan suatu hubungan di mana anak akan memperoleh pengalaman yang bermakna, sehingga proses belajar dapat berlangsung dengan lancar. Vygotsky dalam Sofia Hartati (2005: 29) menyebutkan bahwa pengalaman interaksi sosial merupakan hal yang penting bagi perkembangan proses berpikir anak. Aktivitas mental yang tinggi pada anak dapat terbentuk melalui interaksi dengan orang lain.

Pembelajaran akan menjadi pengalaman yang bermakna jika anak dapat melakukan sesuatu atas lingkungannya. Pembelajaran merupakan kesempatan bagi anak untuk mengkreasikan dan memanipulasi objek atau ide. Greenberg dalam Sofia Hartati (2005: 29) berpendapat bahwa anak akan terlibat dalam belajar secara lebih intensif jika anak membangun sesuatu daripada sekedar melakukan atau menirukan sesuatu yang dibangun oleh orang lain. Anak melukiskan bahwa pembelajaran dapat efektif jika anak dapat belajar melalui bekerja, bermain dan hidup bersama dengan lingkungannya. Oleh karena itu proses pembelajaran yang dilakukan harus memenuhi prinsip-prinsip pembelajaran agar anak dapat mencapai tahapan perkembangan yang optimal. Adapun prinsip pembelajaran tersebut sebagai berikut (Sofia Hartati, 2005: 30):

a. Berangkat dari yang dimiliki anak

Setiap anak membawa segala pengetahuan yang telah dimilikinya terhadap pengalaman-pengalaman barunya. Jika suatu pengalaman belajar tidak memberikan kesempatan kepada anak untuk menciptakan pengetahuan baru, maka pembelajaran itu akan membosankan. Sebaliknya, bila pengalaman belajar itu terlalu asing bagi anak, maka pengalaman itu akan membuat cemas anak. Hal ini akan menyebabkan anak menarik diri atau menolak berhubungan dengan pengalaman baru itu. Dengan demikian pengalaman belajar hendaknya mengandung sebagian unsur yang sudah dikenal oleh anak dan sebagian lainnya merupakan pengalaman baru.

b. Belajar harus menantang pemahaman anak

Proses belajar pada anak usia dini dapat terjadi dalam dua arah dari yang umum ke yang khusus dari sederhana ke yang kompleks. Oleh karena itu, untuk memastikan terjadinya pengembangan pada anak, aktivitas pembelajaran yang dirancang harus menantang anak untuk mengembangkan pemahaman sesuai dengan apa yang dialaminya.

c. Belajar dilakukan sambil bermain

Belajar pada anak usia dini adalah bermain. Melalui bermain dapat memberi kesempatan bagi anak untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan. Selain itu bermain juga dapat membantu anak mengenal tentang diri sendiri, dengan siapa anak hidup dan di lingkungan mana anak hidup.

d. Belajar dilakukan melalui sensorinya

Anak memperoleh pengetahuan melalui sensori atau inderawinya yaitu peraba, pencium, pendengar, penglihat dan perasa. Setiap sensori anak akan merespon stimulan atau rangsangan yang diterima. Oleh karenanya pembelajaran hendaknya memberikan stimulasi yang dapat merangsang setiap sensori yang dimiliki anak.

e. Belajar sambil melakukan

Pendidikan hendaknya mengarahkan anak untuk menjadi pebelajar aktif. Pendidikan yang dirancang secara kreatif akan menghasilkan pebelajar yang aktif. Anak-anak akan terbiasa belajar dan mempelajari berbagai aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan melalui berbagai aktivitas mengamati, mencari, menemukan, mendiskusikan, menyimpulkan, dan mengemukakan sendiri berbagai hal yang ditemukan pada lingkungannya. Proses pendidikan seperti ini merupakan wujud pembelajaran yang bertumpu pada aktivitas belajar anak secara aktif (*active learning*).

Slamet Suyanto (2005: 8) menambahkan beberapa prinsip pembelajaran anak usia dini yaitu konkret dan dapat dilihat langsung, bersifat pengenalan, dan sesuai tingkat perkembangan anak. Prinsip pembelajaran harus konkret dan dapat dilihat langsung artinya dalam proses belajar hendaknya anak dapat berinteraksi dengan benda-benda, bermain dan melakukan eksplorasi agar mereka memperoleh pengalaman langsung. Kehadiran benda-benda merupakan jangkar bagi anak untuk belajar. Anak dapat dilatih untuk membuat hubungan sebab-akibat jika dapat dilihat secara langsung. Guru TK hendaknya menggunakan berbagai benda

nyata untuk belajar anak. Berbagai benda tersebut dapat berupa benda-benda di alam, manipulatif, alat-alat permainan, dan alat-alat percobaan.

Bersifat pengenalan artinya pembelajaran hendaknya menekankan pada proses mengenalkan anak dengan berbagai benda, fenomena alam, dan fenomena sosial. Fenomena tersebut akan mendorong anak tertarik terhadap persoalan, sehingga anak ingin belajar lebih lanjut. Seperti fenomena adanya benda-benda yang menempel dan yang tidak menempel pada magnet. Biarlah anak menyimpan untuk sementara persoalan dibenaknya, “mengapa magnet menarik logam?” Vygotsky dalam Slamet Suyanto (2005: 9) menyebut pertanyaan dalam anak seperti itu sebagai *internal speech*, suatu proses yang akan menumbuhkan rasa ingin tahu dan menantang anak untuk berpikir lebih jauh.

Sesuai tingkat perkembangan anak artinya pembelajaran untuk anak usia dini harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak. *Developmentally Appropriate Practice* menyarankan agar pembelajaran disesuaikan dengan usia dan kebutuhan individual anak. Pada umumnya anak normal, pada usia yang sama memiliki tingkat perkembangan yang sama. Dengan demikian, pembelajaran anak usia dini harus disesuaikan baik lingkup maupun tingkat kesulitannya dengan kelompok usia anak.

Berdasarkan penjabaran tersebut, maka pembelajaran anak kelompok B harus memperhatikan prinsip pembelajaran anak. Pembelajaran akan menjadi bermakna apabila anak dapat terlibat dalam suatu aktivitas, di mana anak dapat memainkan seluruh sensorinya. Anak belajar melalui interaksi langsung dengan objek sehingga pembelajaran dapat memberikan kesempatan bagi anak untuk

mengkreasi dan memanipulasi objek tersebut. Interaksi dengan objek tersebut, pada akhirnya akan mendorong anak memperoleh pengalaman yang dapat merangsang proses berpikirnya.

6. Metode Pembelajaran Membaca Anak Kelompok B

Metode pembelajaran membaca pada anak usia dini termasuk metode pembelajaran membaca anak kelompok B adalah cara pengenalan bahasa tulis atau literasi kepada anak. Pengenalan bahasa tulis atau literasi perlu memperhatikan beberapa faktor, hal ini terkait tentang fakta-fakta membaca pada anak usia dini. Seefeldt dan Wasik (2008: 330-331) mengungkapkan bahwa berdasarkan hasil penelitian, anak usia dini mulai belajar huruf dengan mencirikan bentuk-bentuk yang berbeda dari huruf-huruf. Bentuk-bentuk yang berbeda dari huruf-huruf tersebut menyerupai sebuah garis lurus atau lengkung seperti dalam “i” atau “c” atau lengkung-lengkung itu terbuka atau tertutup seperti dalam “c” atau “o”. Anak-anak yang mulai fokus terhadap huruf sering mengira huruf menjadi sama sehingga memberi bentuk-bentuk yang sama, akibatnya anak-anak sering mengalami kebingungan terhadap satu huruf dengan yang lain. Anak-anak sering menganggap huruf “E” sama dengan huruf “F” atau huruf “N” sama dengan huruf “M”.

Seefeldt dan Wasik (2008: 330-331) menambahkan bahwa tidak hanya sulit bagi anak-anak yang belajar huruf untuk membedakan bentuk huruf, tetapi juga sulit untuk memecahkan masalah tentang bagaimana huruf itu berorientasi pada ruang. Itulah sebabnya anak-anak sering mengalami kebingungan dalam membedakan huruf “w” dan “m” “p” dan “q” dan “b” dan “d”. Ketika anak-anak

mempunyai kesempatan untuk mengalami huruf, mereka mulai mengidentifikasi perbedaan halus antara huruf-huruf. Mereka juga mampu membuat asimilasi secara akurat antara bentuk huruf dan namanya.

Sejalan dengan hal tersebut, Slamet Suyanto (2005: 165) mengungkapkan bahwa mengenal huruf alfabet dari A-Z dan mengingatnya bukanlah hal yang mudah bagi anak. Menurut hasil-hasil penelitian, salah satu penyebabnya ialah terdapat banyak huruf yang mirip, tetapi bunyinya berbeda sehingga menyulitkan anak dalam mengenal huruf dan merangkainya menjadi kata. Misalnya Huruf “M dan “W” bagi anak tidak jauh berbeda, tetapi cukup menyulitkan anak karena bunyinya jauh berbeda. Bagi anak-anak huruf dibalik kemana saja tetap sama jenis dan bunyinya. Itulah sebabnya, anak sering menulis dari kanan-kiri, atas-bawah sama saja.

Selanjutnya membaca permulaan dan melafalkan juga bukan persoalan yang mudah bagi anak. Beberapa huruf seperti “H” dan “K” sudah berbunyi /HA/ dan /KA/ meskipun tidak diberi huruf “A”. Demikian pula huruf “B”, “C”, dan “D” sudah berbunyi /BE/, /CE/, dan /DE/ meskipun tidak diberi huruf “E”. Beberapa huruf gabungan seperti “NG”, “NY”, dan “KH” juga menyulitkan anak dalam mengenal huruf dan berlatih membaca (Slamet Suyanto, 2005: 165).

Berdasarkan fakta-fakta tersebut maka diperlukan cara yang tepat dalam mengenalkan huruf pada anak. Pengenalan huruf yang tepat bagi anak adalah melalui pengalaman langsung, baik aktif maupun pasif. Secara aktif, berarti anak mencoba dan melakukan sesuatu seperti menguntai, menempel, membalik dan sebagainya. Pengalaman menjadi bermakna ketika setiap konsekuensi tindakan

dicermati dan dimakna. Huruf-huruf [b], [r], [a], [u] yang dibolak-balik, misalnya, memiliki bunyi yang berbeda (baru, rabu, urab, baur), maka anak akan belajar mengenai makna huruf, yakni sesuatu yang melambangkan bunyi (Tadkiroatun Musfiroh, 2005: 25).

Dalam pengertian pasif, pengalaman adalah mengalami sesuatu. Ketika bermain-bermain dengan huruf, misalnya, anak telah dapat memasang konsonan atau huruf mati seperti /k/, /l/, atau /m/ dan vokal atau huruf hidup seperti /a/, /i/, /u/, atau /o/. Dalam konteks ini, anak mungkin sekali memiliki pengalaman pasif, yakni mengalami kebingungan ketika bertemu dengan dua huruf mati seperti /ng/ dan /ny/. Kombinasi pengalaman aktif dan pasif, yakni bertindak dan mengalami, mencoba, dan menjalani inilah, menurut Dewey dalam Tadkiroatun (2005: 25) yang menentukan nilai dari sebuah pengalaman.

Pemberian pengalaman pengenalan huruf tidak terlepas dari metode pembelajaran membaca. Slamet Suyanto (2005: 166) menyatakan bahwa pengenalan cara membaca telah dicoba dengan berbagai cara. Salah satu cara yang sudah sangat dikenal ialah fonik. Cara ini dilakukan dengan mengeja huruf demi huruf pada saat membaca atau menulis kata. Misalnya kata “MAKAN” dapat dieja menjadi /EM/A/=MA/ DAN /KA//A/ /EN/=KAN/ jadi semua menjadi MAKAN. Hasil penelitian longitudinal menunjukkan bahwa kemampuan fonemik anak membantu kesuksesan belajar membacanya (Bradely & Bryant dalam Slamet Suyanto, 2005: 166). Dengan demikian mengajari membaca dengan cara fonik tidak perlu dirisaukan.

Tadkiroatun Musfiroh (2009: 151) menambahkan pembelajaran membaca dengan metode *phonic* dimulai dari huruf lepas, lalu ke konstruksi suku kata, kata, dan kalimat (berjenjang), didasarkan pada penguasaan korespondensi fonem dan grafem (bunyi bahasa dan simbol tertulisnya), menekankan pada keterampilan menyuarakan simbol (melafalkan), anak harus tahu nama huruf dan bunyi huruf sebelum belajar membaca (yang sesungguhnya) sehingga anak diajarkan nama dan bunyi huruf terlebih dahulu. Senada dengan pendapat tersebut, Santrock (2010: 422) mengungkapkan bahwa pendekatan fonetik menggunakan pengajaran *phonemic awareness* (membagi dan mengolah suara dalam kata) dan *phonics* (mempelajari bahwa suara diwakili oleh huruf yang dapat dipadukan untuk membentuk kata).

Selain metode *phonics*, metode pembelajaran membaca lainnya adalah metode *whole language*. Metode ini *muncul* pada awal tahun 1990-an. Cara ini merupakan cara mengajarkan membaca dari keseluruhan lebih dahulu, kemudian anak diajak mencari huruf penyusunnya (*whole to part*). Misalnya, guru menunjukkan gambar anak yang sedang makan; kemudian bertanya “gambar anak sedang apa ini?”. Anak menjawab “makan”. Coba ulangi kata MAKAN dan dengarkan ada huruf apa saja pada kata makan itu?, kemudian anak mencoba menemukan huruf penyusun kata “makan” dan memahami bagaimana kata tersebut terbentuk. Cara ini diilhami oleh hasil penelitian dari Ken Goodman yang menyimpulkan bahwa anak memahami kata dari konteksnya.

Santrock (2010: 422) menambahkan pendekatan *whole language* mengasumsikan bahwa instruksi membaca harus paralel dengan pembelajaran

bahasa alamiah anak. Sejak awal, materi bacaan hanya menyeluruh dan bermakna. Artinya, dalam pengajaran membaca awal, anak harus diberi materi dalam bentuk yang komplet, seperti cerita dan puisi. Pendekatan *whole language* mengimplikasikan bahwa semua kata pada dasarnya adalah kata “yang terlihat”, yang dikenali anak tanpa perlu mendeteksi bagaimana setiap huruf membentuk suara. Dalam pendekatan ini, membaca harus dihubungkan dengan keahlian menulis dan mendengarkan.

Tadkiroatun Musfiroh (2009: 150) mengungkapkan bahwa pada pembelajaran membaca dengan metode *whole language* tidak boleh mengajarkan abjad, namun mengajarkan kata secara utuh. Pengenalan kata utuh dalam bentuk kartu dalam ukuran dan warna tertentu, ekspose kata maksimal 1detik, bila lebih dari 1 detik anak akan bosan, satu kata dibacakan maksimal 25 kali, kata-kata bisa dibuat sendiri dengan ukuran dan warna tertentu. Tidak boleh ada instruksi bertarget (menirukan atau menuliskan), dilaksanakan dalam suasana senang dan tidak tegang, dilakukan untuk anak usia mulai 8 bulan.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa pengenalan membaca pada anak dapat dilakukan melalui metode *phonics* atau metode *whole language*. Metode *phonics* menekankan pada keterampilan menyuarakan simbol (melafalkan) di mana anak harus tahu nama huruf dan bunyi huruf sebelum belajar membaca (yang sesungguhnya) sehingga anak diajarkan nama dan bunyi huruf terlebih dahulu. Berbeda dengan metode *phonics*, metode *whole language* *menekankan* pembelajaran membaca bukan dari huruf melainkan dari keseluruhan lebih dahulu, selanjutnya anak diajak mencari huruf penyusunnya (*whole to part*).

Peningkatan kemampuan anak dalam mengenal huruf vokal dan konsonan ini dilaksanakan melalui metode *phonics* yaitu dengan mengenalkan anak mengenai bunyi bahasa yang dilambangkan dalam bentuk huruf vokal dan konsonan.

7. Permainan Kancing Huruf

Pemberian pengalaman pada anak untuk membelajarkan pengenalan huruf tidak bisa dilepaskan dari aktivitas bermain. Alasannya bagi anak bermain bukan hanya menjadi kesenangan tetapi juga suatu kebutuhan yang mau tidak mau harus terpenuhi. Jika tidak menurut Conny R, Semiawan dalam Tadkiroatun Musfiroh (2005: 1) ada satu tahapan perkembangan yang berfungsi kurang baik yang akan terlihat kelak jika si anak sudah menjadi remaja. Catron dan Allen dalam Tadkiroatun Musfiroh (2005: 1) menambahkan bahwa bermain merupakan wahana yang memungkinkan anak-anak berkembang optimal. Bermain secara langsung mempengaruhi seluruh wilayah dan aspek perkembangan anak termasuk pengembangan bahasa. Tadkiroatun Musfiroh (2005: 15-16) mengungkapkan arti penting bermain bagi anak sebagai berikut:

1. Bermain membantu anak membangun konsep dan pengetahuan. Anak-anak tidak membangun konsep atau pengetahuan dalam kondisi yang terisolasi, melainkan melalui interaksi dengan orang lain (Bredekamp & Copple dalam Tadkiroatun Musfiroh, 2005: 15).
2. Bermain membantu anak mengembangkan kemampuan mengorganisasi dan menyelesaikan masalah. Menurut Catron dan Allen dalam Tadkiroatun Musfiroh (2005: 12) anak menemukan pengalaman baru, memanipulasi benda dan alat-alat, berinteraksi dengan anak lain, dan mulai menyusun

pengetahuannya tentang dunia. Bermain menyediakan kerangka bagi anak untuk mengembangkan pengetahuan mereka tentang diri mereka sendiri, orang lain, dan lingkungannya.

3. Bermain mendorong anak untuk berpikir kreatif. Bermain mendukung tumbuhnya pikiran kreatif, karena di dalam bermain anak memilih sendiri kegiatan yang mereka sukai, belajar membuat identifikasi tentang banyak hal, belajar menikmati proses sebuah kegiatan, belajar mengontrol kegiatan diri mereka sendiri diantara teman sebaya. Di dalam bermain, anak terdorong untuk melihat, mempertanyakan sesuatu, menemukan atau membuat jawaban, dan kemudian menguji jawaban dan pertanyaan yang mereka buat sendiri.

Tidak semua aktivitas digolongkan dalam kegiatan bermain, oleh karena itu diperlukan batasan mengenai pengertian bermain. Batasan tersebut menjadi penting untuk dipahami karena berfungsi sebagai parameter dalam menentukan sejauh mana aktivitas yang dilakukan anak bisa dikategorikan dalam kegiatan bermain atau bukan bermain. Bermain merupakan kegiatan yang jauh dari kegiatan bekerja, sebab apabila kegiatan bermain condong pada kegiatan bekerja, maka hak anak untuk bermain sudah dirampas. Menurut Tadkiroatun Musfiroh (2005: 6-8) suatu aktivitas dikatakan bermain apabila memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Bermain selalu menyenangkan (*pleasurable*) dan menikmati atau menggembirakan (*enjoyable*). Bahkan ketika tidak disertai oleh tanda-tanda kerianan, bermain tetaplah bernilai positif bagi para pemainnya (Garvey dalam Tadkiroatun Musfiroh, 2005: 6). Ini berarti, suatu kegiatan dapat

dikategorikan bermain apabila anak-anak merasa senang melakukan aktivitas tersebut.

2. Bermain tidak bertujuan ekstrinsik, motivasi bermain adalah motivasi intrinsik.

Ini berarti, anak bermain bukan karena melaksanakan tugas yang diberikan oleh orang lain, tetapi semata-mata karena anak memang ingin melakukannya. Karena memiliki motivasi intrinsik ini pulalah anak tidak mengharapkan balasan apapun dari orang lain. Sebenarnya, kegiatan bermain lebih ditujukan pada kesenangan daripada tujuan akhir.

3. Bermain melibatkan peran aktif semua peserta. Kegiatan bermain terjadi karena adanya keterlibatan semua anak sesuai peran dan giliran masing-masing. Oleh karena itulah, mimpi walaupun menyenangkan tidak dapat dikategorikan sebagai bermain karena tidak ada keikutsertaan secara aktif (Garvey dalam Tadkiroatun Musfiroh, 2005: 7)

4. Bermain bersifat aktif. Semua kegiatan bermain menuntut keaktifan anak yang bermain. Bermain bukanlah kegiatan yang pasif, seperti menonton televisi. Anak yang sedang bermain bersama-sama memikirkan, mengorganisasikan, merencanakan, dan berinteraksi dengan lingkungan (Brewer dalam Tadkiroatun Musfiroh, 2005: 8).

Anak bermain sesuai dengan usianya, dengan pikirannya sendiri, dengan perasaannya sendiri, dengan pengertiannya sendiri dan dengan dunianya sendiri. Untuk itu satu bentuk permainan semestinya diciptakan dengan tujuan jelas sehingga pertumbuhan dan perkembangan yang diharapkan pada anak akan dapat dicapai. Pada saat memasuki Taman Kanak-kanak, anak-anak sudah mahir

bermain bebas di luar ruangan. Disamping itu, mereka juga bisa melakukan permainan di dalam ruangan baik di atas meja maupun di atas lantai. Permainan ini biasanya berkembang dan dilaksanakan sehari-hari, serta ditandai oleh meningkatnya pemahaman akan kebutuhan anak untuk berdiskusi, merencanakan, berbagi, mengambil giliran, dan bermain dengan menyetujui aturan (Sheridan dalam Tadkiroatun Musfiroh, 2005: 11).

Adapun Santrock (2002: 274) mengungkapkan jenis permainan anak sebagai berikut. Permainan fungsional merupakan bentuk permainan paling awal yang dapat dimainkan oleh anak, di mana permainan ini memanfaatkan sensorimotor anak yang mulai berkembang pada usia 0-2 tahun atau tahap sensori motor. Permainan ini mendorong anak melakukan gerakan yang bersifat sederhana dan berulang-ulang. Hal tersebut mengisyaratkan bahwa permainan fungsional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan olah motorik baik motorik halus maupun maupun kasar.

Selanjutnya adalah permainan konstruktif yaitu permainan yang menekankan pada kemampuan anak dalam memanfaatkan kognitifnya untuk mengkreasikan sesuatu dari kegiatan membangun. Anak mengkombinasikan kegiatan sensorimotor yang berulang dengan representasi gagasan-gagasan simbolis. Anak mulai berpikir bagaimana pemecahan suatu masalah atas karya ciptaannya sendiri. Misalnya dengan kemampuan olah motoriknya anak menyusun tumpukkan balok menjadi suatu menara, pada kegiatan ini anak berpikir bagaimana agar tumpukkan balok tersebut tetap kokoh berdiri, misalnya dengan meletakkan balok besar di bawah dan balok kecil diatas. Dapat

disimpulkan bahwa pada permainan konstruktif sudah ada pemikiran untuk memecahkan masalah sedangkan pada tahap permainan fungsional anak hanya menggerakkan suatu benda tanpa maksud tertentu misalnya menggerakkan mobil maju mundur berulang kali.

Jenis permainan berikutnya adalah permainan dramatik. Permainan dramatik adalah bentuk permainan ketika anak mulai mentransformasikan lingkungan fisik ke dalam suatu simbol. Setelah sensori motor dikembangkan melalui permainan fungsional dan daya pikir melalui permainan konstruktif maka permainan dramatik akan mengembangkan kemampuan sosial-emosional anak. Anak belajar dari lingkungan bagaimana mengimitasi perilaku orang lain, mengimitasi peran seperti seperti ibu atau guru, tokoh super hero seperti power rangers atau spiderman. Permainan dramatik bertujuan melibatkan anak dalam interaksi baik interaksi anak dengan lingkungan terdekat seperti keluarga atau interaksi anak dengan teman sebaya.

Jenis permainan yang terakhir adalah permainan *game with rules* yang merupakan bentuk permainan tertinggi yang dimainkan anak pada usia prasekolah, di mana di dalam permainan ini berisi aturan yang berfungsi sebagai kerangka kerja bermain. Sejalan dengan hal tersebut Jo Ann Brewer (Tadkiroatun Musfiroh, 2005: 12) mengungkapkan bahwa anak usia 6 tahun sudah mulai dapat melakukan kegiatan bermain dengan aturan. Anak usia 6 tahun ini dapat dilibatkan kedalam permainan-permainan yang memiliki aturan-aturan sederhana dan melibatkan banyak anak.

Lebih lanjut Brewer (Tadkiroatun Musfiroh, 2005: 13), mengatakan bahwa setelah memasuki usia 6 tahun, kecenderungan anak untuk bermain simbolik mulai berkurang dan digantikan dengan permainan yang lebih kompetitif dan didasarkan pada keterampilan bahasa dan akademik. Ini berarti, permainan-permainan yang dirancang untuk menstimulasi aspek-aspek tertentu dapat diberikan, asal menarik bagi anak, tidak terlalu rumit, melibatkan peran aktif semua anak, dapat dilakukan secara berkelompok atau berpasangan dan tidak berpotensi memancing perseteruan fisik. Malone dalam Tadkiroatun (2005: 40) menandai tiga karakteristik kritis dari permainan.

Kriteria pertama adalah tantangan. Tantangan mendorong permainan menjadi lebih efektif. Aturan permainan harus jelas bagi anak dan hasil permainan itu tidak bisa dipastikan. Permainan dakon atau congklak, misalnya, relatif menantang karena anak dituntut dapat memperkirakan jumlah kecil (biji sawo) yang akan diambil. Kriteria kedua untuk memotivasi anak terlibat dalam permainan adalah fantasi. Fantasi menyediakan bingkai referensi anak dengan cara menyediakan konteks untuk bermain mental dengan aturan dan strategi. Malone dalam Tadkiroatun (2005: 40) membedakan pengertian permainan fantasi ekstrinsik dan permainan fantasi intrinsik. Dalam fantasi ekstrinsik, anak-anak mengejar cita-cita dalam fantasinya seperti mendarat di bulan. Fantasi intrinsik berkaitan dengan tujuan penyelesaian masalah permainan. Anak-anak menjadi berhasil dalam kegiatan karena mereka membuat strategi yang lebih baik daripada hanya bersandar pada keberuntungan. Monopoli, misalnya, merupakan contoh permainan dengan fantasi instrinsik.

Kriteria ketiga adalah keingintahuan (*curiosity*). Keingintahuan ini mendorong keinginan anak untuk terus bereksplorasi, bereksperimen dengan cahaya, suara, dan gerakan, untuk melihat pola-pola apakah yang dibentuk oleh tindakan mereka. Rasa ingin tahu anak akan mendorong bagaimana harus memecahkan suatu pertentangan dalam logika permainan, seperti bagaimana mengenali suara teman dengan mata tertutup dan bagaimana dapat memenangkan suatu permainan.

Berdasarkan karakteristik, prinsip pembelajaran, prinsip perkembangan, metode pembelajaran membaca *phonics* dan jenis permainan anak usia dini, maka terciptalah permainan kancing huruf. Permainan kancing huruf adalah bentuk permainan dengan aturan untuk merangsang perkembangan bahasa anak dalam mengenal huruf vokal dan konsonan. Permainan ini adalah permainan mengelompokkan huruf vokal dan konsonan menggunakan kancing huruf. Kancing huruf berupa kancing-kancing yang ditemplei dengan berbagai huruf vokal dan huruf konsonan di mana pada setiap kancing terdapat satu huruf. Alat-alat yang diperlukan dalam permainan kancing huruf ini adalah:

- a. 210 kancing huruf (lampiran 8 foto 1) terdiri dari:
 - 1) Kancing huruf konsonan [b] sampai [z]. Masing-masing huruf konsonan dibuat 5 kancing huruf sehingga terdapat 105 kancing huruf konsonan.
 - 2) Kancing huruf vokal [a], [i], [u], [e], [o]. Masing-masing huruf vokal dibuat 20 kancing huruf dan khusus untuk huruf vokal [a] dibuat 25 kancing huruf sehingga terdapat 105 kancing huruf vokal.

- b. 105 kartu huruf (lampiran 8 foto 2). Setiap kartu huruf terdiri dari pasangan huruf konsonan dan huruf vokal. Adapun bentuk kartu huruf sebagai berikut.
- c. 3 tempat untuk setiap anak (lampiran 8 foto 3). Satu tempat untuk mengelompokkan kancing huruf berdasarkan kartu huruf yang diperoleh, 2 lainnya untuk mengelompokkan kancing huruf konsonan dan kancing huruf vokal.

Ada pun tata cara permainan kancing huruf ini adalah sebagai berikut:

- a. Anak-anak membentuk kelompok yang terdiri dari lima anak.
- b. Anak-anak menentukan urutan bermain dengan *hompipah*.
- c. Anak yang mendapat urutan pertama mengocok kartu huruf yang telah disediakan.
- d. Masing-masing anak mengambil 1 kartu huruf berdasarkan urutan yang telah ditentukan dari *hompipah*. Anak yang telah memperoleh kartu huruf dapat langsung mencari kancing huruf yang sesuai dengan kartu huruf yang diperolehnya. Misalnya muncul kartu huruf, terdiri dari huruf [b] dan huruf [a] maka anak mengambil kedua kancing huruf tersebut yaitu kancing huruf [b] dan kancing huruf [a]. Selanjutnya kancing huruf tersebut dimasukkan kedalam tempat yang telah disediakan dan anak berhak mengambil kartu huruf lagi begitu seterusnya sampai kartu huruf yang tersedia habis.
- e. Setelah kartu huruf yang dimainkan habis, kemudian masing-masing anak harus mengelompokkan kancing huruf yang diperolehnya kedalam tempat huruf konsonan dan tempat huruf vokal miliknya.

- f. Setelah selesai anak menunjukkan kancing huruf yang diperolehnya kepada guru dan kemudian mengucapkan setiap huruf yang ada pada kancing huruf yang diperolehnya.

B. Kerangka Pikir

Bahasa merupakan suatu sistem lambang yang kompleks, baik berupa lisan maupun tulisan yang berfungsi sebagai sarana komunikasi untuk menyampaikan makna kepada orang lain. Salah satu dasar kemampuan bahasa adalah kemampuan seorang dalam menguasai bunyi bahasa (fonologi). Pada perkembangannya kemampuan bahasa seseorang sangat dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor bawaan (*nature*) yang mengacu kepada warisan biologis seseorang dan faktor pengasuhan (*nurture*) yang mengacu kepada pengalaman lingkungan. Keduanya menjadi penting untuk dipertimbangkan dalam mendukung perkembangan bahasa anak. Faktor bawaan mengimplikasikan bahwa kemampuan bahasa sudah dimiliki anak sejak lahir dan faktor pengasuhan mengimplikasikan bahwa anak juga membutuhkan rangsangan dari lingkungan agar kemampuan bahasa yang dimilikinya dapat berkembang secara optimal. Taman Kanak-kanak menjadi lingkungan yang strategis untuk mengembangkan bahasa anak.

Salah satu bentuk pengembangan bahasa anak kelompok B adalah pengembangan kemampuan anak dalam mengenal huruf vokal dan konsonan. Hal ini sesuai pendapat berbagai ahli yang merujuk pada satu kesepakatan bahwa masa Taman Kanak-kanak merupakan masa munculnya kesadaran anak akan adanya bahasa tulis atau literasi di mana pada masa ini anak mulai dapat mengenal huruf dan mulai tertarik pada kegiatan membaca. Kemampuan anak dalam

mengenai huruf vokal dan konsonan meliputi kemampuan menguasai nama dan bunyi huruf.

Pengenalan nama dan bunyi huruf dari A-Z dan mengingatnya bukanlah hal yang mudah bagi anak. Namun, bukan berarti bahwa anak tidak dapat diperkenalkan dengan huruf-huruf tersebut. Melalui stimulasi yang tepat, diharapkan anak dapat dengan mudah dalam mengenali berbagai macam huruf. Oleh karena itu diperlukan stimulasi yang tepat untuk merangsang anak akan kesadaran huruf. Salah satunya adalah melalui permainan kancing huruf. Permainan kancing huruf memberikan kesempatan bagi anak untuk berinteraksi langsung dengan benda konkret. Dalam permainan ini anak dihadapkan pada berbagai macam huruf dalam bentuk menarik yaitu berupa kancing huruf. Selain itu kegiatan permainan mengenali huruf ini juga bersifat menyenangkan karena dilaksanakan dalam bentuk permainan. Pada akhirnya, permainan kancing huruf diharapkan dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenalkan huruf vokal dan konsonan.

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teoritis dan kerangka pikir tersebut, dapat diajukan hipotesis tindakan sebagai berikut:

Permainan kancing huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenali huruf vokal dan konsonan pada anak kelompok B TK Masyithoh Ngasem, Sewon Bantul, Yogyakarta.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas atau (*Classroom Action Research*). Suharsimi Arikunto dkk (2007: 3) menjelaskan bahwa penelitian tindakan kelas adalah suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Berdasarkan pengertian tersebut maka Penelitian Tindakan Kelas ini merupakan pencermatan terhadap kegiatan belajar dalam aspek pengembangan bahasa yaitu kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan. Selanjutnya, disebutkan bahwa penelitian tindakan kelas sebagai sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan, maka tindakan tersebut diwujudkan dalam bentuk permainan kancing huruf.

Dalam Penelitian ini, peneliti menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) kolaborasi. Secara kolaboratif artinya peneliti tidak melakukan penelitian sendiri namun berkolaborasi atau bekerjasama dengan guru, yaitu guru kelas B2 TK Masyithoh Ngasem Yogyakarta. Pada pelaksanaannya, guru kelas bertindak sebagai pengajar dan peneliti sebagai observer.

B. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek Penelitian dalam penelitian ini adalah anak kelompok B2 TK Masyithoh Ngasem Timbulharjo, Sewon, Bantul, Yogyakarta. Jumlah subjek sebanyak 30 anak, terdiri dari 15 anak laki-laki dan 15 anak perempuan. Objek

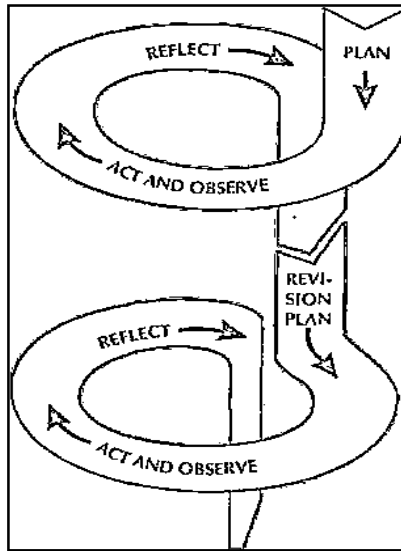
penelitian dalam penelitian ini adalah peningkatan kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan melalui permainan kancing huruf pada anak kelompok B TK Masyithoh Ngasem Yogyakarta.

C. Setting Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelompok B2 TK Masyithoh Ngasem Timbulharjo, Sewon, Bantul, Yogyakarta. Setting penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah setting di dalam kelas untuk mengamati kegiatan anak dalam melaksanakan permainan kancing huruf sebagai upaya meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan. Penelitian dilaksanakan pada semester genap, tahun ajaran 2012/2013 pada bulan April-Mei 2013.

D. Prosedur Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart yang merupakan pengembangan dari konsep dasar yang diperkenalkan oleh Kurt Lewin. Pada hakekatnya model ini berisi perangkat-perangkat atau untaian-untaian dengan satu perangkat terdiri dari empat komponen, yaitu: perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Keempat komponen yang berupa untaian tersebut dipandang sebagai satu siklus. Oleh karena itu, pengertian siklus dalam penelitian ini adalah putaran kegiatan yang terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi (Wijaya Kusumah dan Dedi Dwitagama, 2011: 20-210). Model penelitian Kemmis dan Mc Taggart disajikan dalam gambar 2 berikut.



Gambar 2. Model Spiral PTK Kemmis dan Mc Taggart
(Suharsimi Arikunto, 2006: 93).

Adapun tahapan dari model tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Perencanaan (*plan*)

Perencanaan berisi tentang rencana tindakan yang akan dilakukan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan melalui permainan kancing huruf

2. Tindakan dan observasi (*act & observe*)

Tindakan berisi tentang perlakuan guru di dalam kelas. Hal ini sesuai dengan model penelitian ini yaitu model kolaboratif di mana guru kelas B2 sebagai pelaku dan peneliti sebagai observer. Dalam hal ini guru melakukan pembelajaran sesuai RKH (Rencana Kegiatan Harian) yaitu dengan permainan kancing huruf untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan. Bersamaan dengan tindakan peneliti mengamati hasil atau dampak penggunaan permainan kancing huruf terhadap kemampuan mengenal huruf vokal

dan konsonan. Seluruh rangkaian kegiatan pada siklus I diamati langsung oleh dua orang pengamat yaitu guru kelas B2 dan peneliti sendiri. Pengamatan dilakukan menggunakan lembar observasi.

3. Refleksi (*reflection*)

Refleksi dilakukan dalam upaya memahami proses, masalah dan kendala nyata selama proses tindakan. Kegiatan ini meliputi mendeskripsikan pengaruh penerapan permainan kancing huruf dalam meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf vokal dan konsonan, persoalan yang timbul dan tindak lanjut untuk refleksi selanjutnya.

Setelah data selesai dianalisis dengan menggunakan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, selanjutnya ditarik kesimpulan tentang keberhasilan pada siklus I. Apabila berhasil pada semua indikator yang ditetapkan, maka penelitian tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya, tetapi apabila hasil analisis menunjukkan adanya indikasi ketidakberhasilan pada salah satu indikator, maka penelitian harus dilanjutkan pada siklus berikutnya, sesuai dengan apa yang telah direncanakan. Secara rinci prosedur penelitian tindakan ini akan dijabarkan sebagai berikut:

1. Rencana Pra Tindakan

Pada tahap ini anak belum melakukan pembelajaran dengan menggunakan permainan kancing huruf. Tahap ini merupakan pra siklus, berupa tahapan observasi untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan anak dalam mengenal huruf vokal dan konsonan.

2. Siklus I

a. Tahap perencanaan

Setelah dilaksanakan kegiatan pra tindakan, peneliti berencana berdiskusi dengan kolaborator untuk merencanakan tindakan yang akan dilakukan. Perencanaan dalam siklus ini sebagai berikut:

- 1) Melakukan pertemuan dengan guru kelompok B2 untuk membicarakan persiapan kegiatan pembelajaran mengenal huruf vokal dan konsonan melalui permainan kancing huruf
- 2) Mendiskusikan dan menyusun rencana kegiatan harian (RKH) mengenal huruf vokal dan konsonan dengan permainan kancing huruf sebagai tindakan penelitian.
- 3) Membuat instrumen penelitian yang akan digunakan untuk mengukur hasil belajar.
- 4) Mempersiapkan sarana dan prasarana yang diperlukan dalam proses pembelajaran. Memberitahu dan melatih guru sebagai praktisi penelitian, tentang tindakan yang harus dilakukan saat pembelajaran sesuai dengan rencana kegiatan harian.

b. Pelaksanaan Tindakan

- 1) Melaksanakan langkah-langkah sesuai rencana kegiatan harian yang telah disusun.
- 2) Melaksanakan permainan kancing huruf sesuai dengan rencana yang dibahas bersama guru untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf vokal dan konsonan

c. Observasi

- 1) Melakukan pemantauan (observasi) terhadap setiap langkah sesuai dengan rencana.
- 2) Melakukan pengamatan proses permainan kancing huruf dengan sasaran pemantauan sesuai instrumen penelitian.
- 3) Mencatat setiap kegiatan dan perubahan yang terjadi pada setiap langkah

d. Refleksi

- 1) Mengkaji dan merenungkan kembali hasil observasi bersama dengan kolaborator.
- 2) Mengkaji data yang terkumpul secara komprehensif.
- 3) Melakukan diskusi dengan guru serta menganalisis kelemahan dan kelebihan guru dalam penerapan permainan kancing huruf untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan.
- 4) Menganalisis hasil peningkatan kemampuan anak mengenal huruf vokal dan konsonan.
- 5) Hasil refleksi dijadikan bahan untuk merevisi rencana tindakan selanjutnya.
- 6) Kolaborator memberikan masukan dan bersama-sama dengan peneliti melakukan langkah-langkah perbaikan untuk dilaksanakan pada siklus berikutnya.

E. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data (Suharsimi Arikunto, 2005: 100). Adapun

jenis-jenis metode pengumpulan data yang dapat digunakan dalam penelitian menurut Suharsimi Arikunto (2005: 101) adalah angket (*questionnaire*), wawancara (*interview*), pengamatan, dokumentasi, ujian atau tes (*test*), dan lain sebagainya. Bertumpu pada pandangan tersebut, maka metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi dan dokumentasi. Hal ini dikarenakan metode observasi dan dokumentasi sangat sesuai digunakan dalam penelitian yang berhubungan dengan interaksi belajar mengajar (Hamzah B Uno dkk, 2011: 90) seperti pada pembelajaran mengenal huruf vokal dan konsonan.

1. Metode Observasi

Metode observasi atau pengamatan adalah kegiatan pemantauan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indera (Suharsimi Arikunto, 2006: 156). Pengamatan dilakukan oleh guru dan kolaborator ketika proses pembelajaran berlangsung menggunakan lembar observasi tentang kemampuan anak mengenal huruf vokal dan konsonan melalui permainan kancing huruf. Selain menggunakan lembar observasi, peneliti juga mengambil gambar pada saat anak melakukan proses pembelajaran. Gambar ini berupa foto yang dapat menggambarkan secara nyata aktivitas anak ketika pembelajaran mengenal huruf vokal dan konsonan melalui permainan kancing huruf.

2. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah pencarian data mengenai hal-hal atau variabel melalui catatan, transkrip, buku, surat kabar, dan bahan referensi lain (Suharsimi Arikunto, 2002: 206). Pencarian data awal atau data pra tindakan dalam penelitian

ini dilakukan melalui dokumen lembar kerja anak. Hal ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan anak dalam mengenal huruf vokal dan konsonan. Lembar kerja anak juga dapat dijadikan sebagai bukti otentik mengenai perkembangan kemampuan anak dalam mengenal huruf vokal dan konsonan.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah (Suharsimi Arikunto, 2006: 160). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi berbentuk *checklist* (lampiran 6). Suharsimi Arikunto (2006: 159) mengungkapkan bahwa checklist adalah daftar variabel yang akan dikumpulkan datanya. Dalam hal ini peneliti tinggal memberikan tanda *tally* pada setiap pemunculan gejala yang dimaksud. Adapun kisi-kisi observasi dan rubrik penilaian sebagai berikut:

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Kemampuan Anak Mengenal Huruf Vokal dan Konsonan

Variabel	Sub-variabel	Sub-sub variabel	Indikator
Kemampuan bahasa berupa pengembangan fonologi (bunyi bahasa)	Menyebutkan huruf vokal dan konsonan	Mengenali bentuk huruf (kemampuan anak dalam memaknai huruf sebagai sesuatu yang melambangkan bunyi)	Anak mampu menunjuk huruf sesuai perintah Anak mampu mengambil huruf sesuai perintah Anak mampu mengelompokkan huruf vokal dan konsonan

		Menguasai bunyi huruf (kemampuan anak dalam melafalkan bunyi huruf sesuai bentuknya).	Anak mampu melafalkan bunyi huruf sesuai bentuk hurufnya
--	--	---------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------

Tabel 2. Rubrik Penilaian Kemampuan Anak mengenal huruf vokal dan konsonan melalui permainan kancing huruf anak TK kelompok B

No	Indikator	Kriteria	Skor	Deskripsi
1.	Menunjuk huruf vokal dan konsonan sesuai perintah	Mampu	2	Jika anak mampu menunjuk huruf dengan pasti, tanpa ragu-ragu
		Kurang mampu	1	Jika anak menunjuk huruf dengan ragu-ragu
		Belum mampu	0	Jika anak salah dalam menunjuk huruf
2.	Mengambil huruf sesuai perintah	Mampu	2	Jika anak mengambil huruf dengan pasti, tanpa ragu-ragu
		Kurang mampu	1	Jika anak mengambil huruf dengan ragu-ragu
		Belum mampu	0	Jika anak salah dalam mengambil huruf
3.	Kemampuan anak mengelompokkan huruf vokal dan konsonan	Mampu	2	Jika anak mengelompokkan huruf vokal dan konsonan dengan tepat
		Belum mampu	0	Jika anak salah dalam mengelompokkan huruf vokal
4.	Melafalkan bunyi huruf sesuai bentuk hurufnya	Mampu	2	Jika anak melafalkan bunyi huruf dengan tepat
		Belum mampu	0	Jika anak salah dalam melafalkan bunyi huruf

G. Validitas Instrumen

Penelitian ini menggunakan uji validitas instrumen yang bertujuan untuk mengetahui apakah alat ukur yang digunakan mampu memberikan informasi yang sesungguhnya tentang kemampuan anak mengenal huruf vokal dan konsonan. Sugiyono (2008: 177) mengemukakan bahwa untuk uji validitas, dapat

menggunakan pendapat para ahli (*expert judgement*). Peneliti meminta bantuan pada dosen ahli yaitu dosen pengembangan kemampuan berbahasa anak usia dini untuk memberikan pendapatnya tentang instrumen yang telah disusun. Adapun surat keterangan uji validitas *expert judgement* terlampir (lampiran 8).

H. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah suatu proses mengolah dan menginterpretasikan data dengan tujuan untuk mendudukkan berbagai informasi sesuai dengan fungsinya hingga memiliki makna dan arti yang jelas sesuai dengan tujuan penelitian (Wina Sanjaya, 2011: 106). Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisa deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Analisa deskriptif kualitatif, yaitu menganalisa data dengan cara menjelaskan dan menggambarkan hasil penelitian dengan kata-kata atau kalimat yang dipisahkan menurut kategori untuk memperoleh kesimpulan. Sedangkan analisa deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar anak sebagai pengaruh dari setiap tindakan yang dilakukan oleh guru. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan selanjutnya dapat dihitung dengan persentase. Rumus yang digunakan mencari persentase dalam penelitian ini adalah sebagai berikut (Acep Yoni, 2010: 175) :

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor keseluruhan yang diperoleh kelompok}}{\text{Jumlah kelompok} \times \text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Selanjutnya hasil perhitungan tersebut adalah berupa data angka yang dapat diinterpretasikan ke dalam 4 tingkatan (Ngalim Purwanto, 2006: 102) yaitu:

1. Kriteria baik, yaitu antara 76 – 100%
2. Kriteria cukup, yaitu antara 60 - 75%
3. Kriteria kurang, yaitu antara 55 – 59%
4. Kriteria kurang sekali, yaitu $\leq 54\%$

I. Indikator Keberhasilan

Indikator adalah patokan menentukan keberhasilan kegiatan atau program. Sesuai dengan karakteristik penelitian tindakan, keberhasilan dalam penelitian dinyatakan dengan adanya perubahan atau peningkatan terhadap hasil belajar anak maupun suasana pembelajaran. Kegiatan pembelajaran dinyatakan berhasil apabila terjadi peningkatan berupa peningkatan hasil belajar yang diperoleh anak selama mendapatkan perlakuan. Keberhasilan dari penelitian ini adalah apabila perhitungan persentase menunjukkan $\geq 76\%$ anak mengalami peningkatan dalam mengenal huruf vokal dan konsonan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

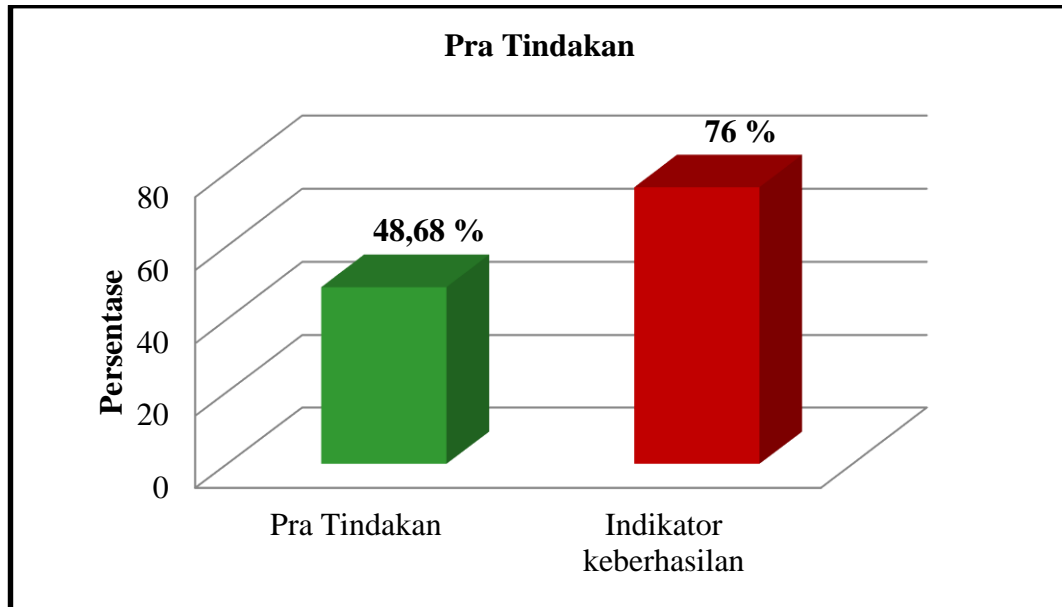
1. Kondisi Awal Pra Tindakan

Kegiatan awal dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah melakukan observasi terhadap proses pembelajaran mengenal huruf vokal dan konsonan kelompok B2 TK Masyithoh Ngasem Timbulharjo Sewon Bantul Yogyakarta. Observasi dilakukan pada hari Senin tanggal 25 Februari 2013 dengan mengamati proses pembelajaran mengenal huruf vokal dan konsonan yang diajarkan menggunakan lembar kerja anak (lampiran 4).

Pada pelaksanaan indikator mengenal huruf vokal dan konsonan anak-anak diminta untuk mengerjakan lembar kerja anak. Lembar kerja anak tersebut terdiri dari tiga kalimat yang menerangkan aktivitas yang dilakukan tokoh pada gambar. Tiga kalimat tersebut adalah Ayah menanam tanaman, Ibu menyapu halaman, dan Ani menyiram bunga di pot. Selain itu guru mencantumkan deretan huruf a-z yang disusun secara acak pada bagian bawah lembar kerja anak. Anak-anak diminta untuk mengelompokkan huruf vokal dan konsonan dengan melingkari huruf vokal [a], [i], [u], [e], [o] yang ada pada lembar kerja anak tersebut. Selain itu lembar kerja anak tersebut juga digunakan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan anak dalam menunjuk dan menyebutkan masing-masing bunyi huruf. Hal ini dilakukan guru pada waktu anak-anak mengumpulkan lembar kerja yang telah usai dikerjakan. Anak-anak diminta untuk menyebutkan huruf-huruf yang ada dan menunjuk satu persatu huruf sesuai intruksi guru. Berdasarkan

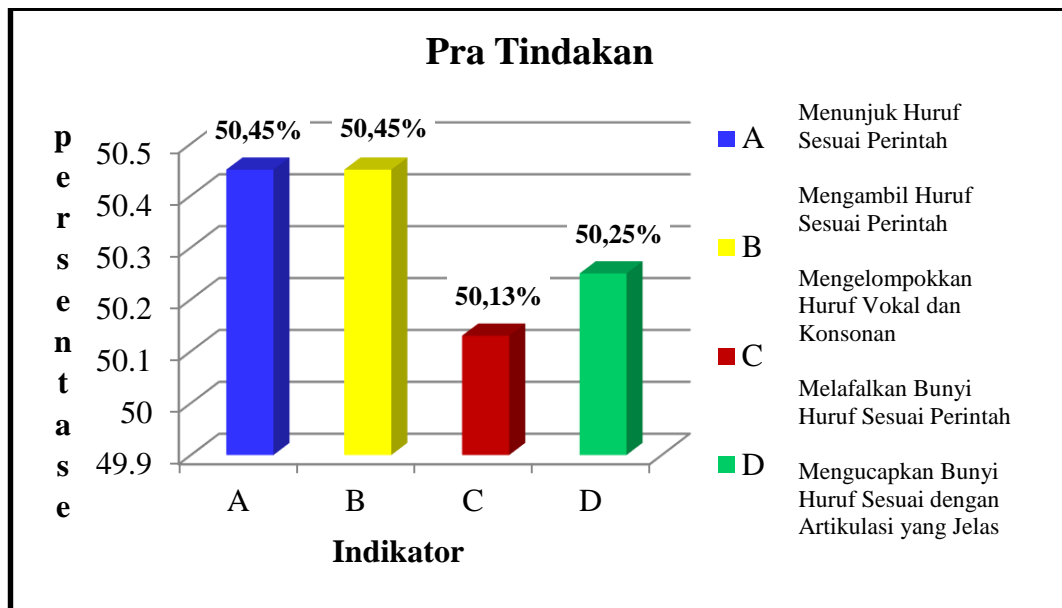
observasi dan hasil pengerjaan lembar kerja anak tersebut maka diperoleh data awal yang ditunjukkan pada gambar 3 berikut.

Gambar 3. Grafik Data Awal Kemampuan Mengenal Huruf Vokal dan Konsonan



Data awal tersebut menunjukkan rata-rata kemampuan anak dalam mengenal huruf vokal dan konsonan berada pada 48,68 %. Hal tersebut menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan anak dalam mengenal huruf vokal dan konsonan berada pada kategori kurang. Padahal kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan dikatakan baik apabila berada pada persentase 76-100%. Itu artinya berdasarkan data awal yang ada, diperlukan upaya perbaikan agar kemampuan anak dalam mengenal huruf vokal dan konsonan berada pada kategori baik yaitu pada persentase 76%. Jika diuraikan dalam masing-masing indikator kemampuan anak dalam mengenal huruf vokal dan konsonan tampak pada gambar 4 berikut.

Gambar 4. Grafik Data Awal Kemampuan Mengenal Huruf Vokal dan Konsonan pada Masing-Masing Indikator



Grafik tersebut menunjukkan hampir sebagian besar anak masih salah dalam menunjuk dan mengambil huruf [b], [d], [f], [j], [l], [m], [n], [p], [q] dan huruf-huruf lain seperti [v], [w], [x], [y], [z]. Selain itu anak-anak masih salah dalam mengelompokkan huruf vokal dan konsonan. Hal ini dikarenakan anak-anak belum mengetahui kelompok huruf vokal dan kelompok huruf konsonan. Pada indikator melafalkan bunyi huruf sesuai bentuk hurufnya, sebagian besar anak masih salah dalam melafalkan bunyi huruf [b], [d], [f], [j], [l], [p], [q], dan huruf-huruf lain seperti [v], [w], [x], [y], [z].

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan pada anak kelompok B2 sebelum dilakukan tindakan masih rendah. Untuk itu perlu dilakukan tindakan perbaikan agar kemampuan anak dalam mengenal huruf vokal dan konsonan dapat meningkat.

2. Pelaksanaan Penelitian Siklus 1

Pelaksanaan tindakan siklus I dilaksanakan dalam dua kali pertemuan, yaitu pada hari Senin 29 April 2013 dan 2 Mei 2013 dengan menggunakan tema Tanah Airku. Setiap pertemuan anak belajar mengenal huruf vokal dan konsonan melalui permainan kancing huruf. Secara rinci sajian siklus I ini adalah sebagai berikut:

a. Tahap Perencanaan Tindakan Siklus I

- 1) Diawali dengan melakukan diskusi dengan guru kelompok B2 mengenai kegiatan yang akan dilaksanakan selama penelitian termasuk pemahaman permainan kancing huruf kepada guru kelompok B2 TK Masyithoh Ngasem.
- 2) Selanjutnya persiapan diawali dengan menentukan tema pembelajaran yang sesuai dengan Rencana Kegiatan Mingguan yang digunakan oleh TK Masyithoh Ngasem. Tema pembelajaran yang disepakati dalam siklus I ini adalah Tanah Airku.
- 3) Peneliti bersama guru kemudian merencanakan pelaksanaan pembelajaran yang dicantumkan dalam Rencana Kegiatan Harian.
- 4) Untuk memperoleh data tentang kemampuan anak dalam mengenal huruf vokal dan konsonan peneliti membuat lembar observasi berbentuk *checklist* yang berisi indikator-indikator yang digunakan untuk mengukur kemampuan anak dalam mengenal huruf vokal dan konsonan. Selain menggunakan pedoman observasi, peneliti juga menyiapkan alat perekam foto atau video yang hasilnya akan dijadikan sebagai pelengkap data.

5) Mempersiapkan media dan sumber belajar yang diperlukan dalam proses pembelajaran, termasuk alat-alat yang diperlukan dalam permainan kancing huruf serta peralatan lain yang diperlukan selama satu hari pembelajaran. Alat-alat yang dipersiapkan dalam permainan kancing huruf ini adalah:

a) 210 kancing huruf terdiri dari:

(1) Kancing huruf konsonan [b] sampai [z]. Masing-masing huruf konsonan dibuat 5 kancing huruf sehingga terdapat 105 kancing huruf konsonan.

(2) Kancing huruf vokal [a], [i], [u], [e], [o]. Masing-masing huruf vokal dibuat 20 kancing huruf dan khusus untuk huruf vokal [a] dibuat 25 kancing huruf sehingga terdapat 105 kancing huruf vokal.

b) 105 kartu huruf. Setiap kartu huruf terdiri dari pasangan huruf konsonan dan huruf vokal.

c) 3 tempat untuk setiap anak. Satu tempat untuk mengelompokkan kancing huruf berdasarkan kartu huruf yang diperoleh, 2 lainnya untuk mengelompokkan kancing huruf konsonan dan kancing huruf vokal.

b. Tahap Pelaksanaan Siklus I

Pada tahap ini guru melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan panduan rencana kegiatan harian yang telah dibuat dan dalam pelaksanaannya bersifat fleksibel dan terbuka terhadap perubahan-perubahan. Pembelajaran pada siklus I dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan. Berikut deskripsi pelaksanaan tindakan pertemuan 1 dan 2.

1) Siklus I Pertemuan 1

Pertemuan 1 siklus I dilaksanakan pada hari Senin 29 April 2013 dari pukul 07.30-10.00 WIB. Adapun kegiatan-kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

a) Kegiatan sebelum masuk kelas

Anak-anak melakukan kegiatan outdoor yaitu berbaris di halaman sekolah sebelum masuk kelas. Anak-anak berbaris sesuai kelompok kelas masing-masing. Anak bersama guru menyanyikan lagu “Ayo Kawan Kita Bersenam” dengan menggerakkan badan sesuai kalimat yang ada didalam lagu. Anak bersama guru juga menyanyikan lagu “Taman Kanak-kanak Asuhan Muslimah” dengan bertepuk tangan. Anak-anak selanjutnya melakukan kegiatan pengembangan motorik kasar yaitu memantulkan bola kecil sambil berjalan maju dari garis *start* menuju garis *finish* dan memutar badan satu putaran penuh saat berada pada garis *finish*, dengan tetap memantulkan bola. Anak-anak masuk ke dalam kelas setelah kegiatan outdoor selesai.

b) Kegiatan awal

Kegiatan awal dilakukan selama ± 30 menit dimulai dengan salam. Guru mengucapkan salam kepada anak-anak, lalu anak-anak menjawab salam secara bersama-sama. Salah satu anak kemudian memimpin doa. Anak bersama guru berdoa sebelum belajar dengan melafalkan Surat Al fatihah, Kalimat Syahadat, hafalan surat pendek, dan doa sebelum belajar. Anak mendengarkan kegiatan apersepsi yang dilakukan guru setelah berdoa. Anak menjawab pertanyaan guru mengenai tema hari ini yaitu Tanah Airku dengan Sub Tema Pemimpin Negara

Indonesia, Presiden Susilo Bambang Yudhoyono. Anak-anak menjawab pertanyaan guru mengenai “Siapa nama presiden Indonesia?” dan “Di kota mana presiden tinggal?”.

Pada kegiatan apersepsi tersebut anak melihat foto presiden dan tulisan nama presiden yaitu “Susilo Bambang Yudhoyono” yang ditunjukkan oleh guru. Anak juga melihat foto kota Jakarta sebagai kota tempat tinggal presiden dan bangunan yang melambangkan kota Jakarta seperti monumen nasional berikut tulisan “Monumen Nasional”. Anak menyebutkan huruf yang terdapat pada tulisan “Susilo Bambang Yudhoyono” dan “Monumen Nasional”. Anak juga menyebutkan huruf vokal yang ada pada kedua tulisan tersebut. Anak dibantu guru menyimpulkan bahwa kelompok huruf vokal terdiri dari [a], [i], [u], [e], [o] dan selain kelima huruf vokal tersebut termasuk kelompok huruf konsonan.

c) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti waktu yang digunakan \pm 60 menit. Pada kegiatan inti anak mendengarkan penjelasan guru mengenai 3 kegiatan yang akan dilaksanakan sesuai sudut-sudut kegiatan yang telah ditentukan. Pada sudut alam sekitar anak mengenal huruf vokal dan konsonan melalui permainan kancing huruf. Pada sudut keluarga, anak-anak melukis baju presiden Susilo Bambang Yudhoyono menggunakan bulu ayam, sedangkan pada sudut pembangunan, anak membuat bentuk Monumen Nasional sebagai lambang kota tempat presiden Susilo Bambang Yudhoyono tinggal. Guru menjelaskan 3 kegiatan yang akan dilakukan pada setiap sudut dan anak-anak diperbolehkan memilih kegiatan yang ingin dilakukan terlebih dahulu. Hampir seluruh anak menginginkan mengikuti

permainan kancing huruf terlebih dahulu. Akhirnya guru meminta anak-anak untuk membentuk kelompok yang terdiri dari 5 anak, 2 kelompok yang pertama terbentuk diperbolehkan mengikuti permainan kancing huruf terlebih dahulu dan sisanya boleh memilih dua sudut yang lain.

Masing-masing anak di dalam kelompok menentukan urutan bermain dengan *hompimpah*. Anak yang memperoleh urutan pertama mengocok kartu huruf yang telah disediakan. Masing-masing anak lalu mengambil 1 kartu huruf berdasarkan urutan yang telah ditentukan dari *hompipah*. Anak-anak dengan antusias mencari kancing huruf yang sesuai dengan kartu huruf yang diperolehnya. Kancing huruf tersebut selanjutnya dimasukkan kedalam tempat yang telah disediakan. Anak mengambil kartu huruf lagi sampai kartu huruf yang tersedia habis.

Anak-anak mengelompokkan kancing huruf yang diperolehnya kedalam tempat huruf konsonan dan tempat huruf vokal setelah kartu huruf yang dimainkan habis. Anak menunjukkan kancing huruf yang diperolehnya kepada guru. Anak selanjutnya mengucapkan setiap huruf yang ada pada kancing huruf yang diperolehnya.

Setiap anak dalam satu hari pembelajaran mengikuti 3 kegiatan yang telah ditetapkan pada masing-masing sudut secara bergantian. Anak membereskan alat tulis dan peralatan lain yang sudah digunakan saat pembelajaran untuk dikembalikan ke tempat semula setelah semua kegiatan selesai. Anak-anak selanjutnya diperbolehkan istirahat \pm selama 30 menit.

d) Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir anak bersama guru menyanyikan lagu “Dari Sabang Sampai Merauke”, dan “Garuda Pancasila”. Beberapa anak selanjutnya dipersilahkan untuk bernyanyi di depan kelas. Anak mendengarkan guru melakukan kegiatan evaluasi setelah kegiatan bernyanyi selesai. Guru mengulas kembali kegiatan yang telah dilakukan dalam 1 hari. Anak menjawab pertanyaan guru mengenai tema hari ini yaitu Tanah Airku dengan subtema “Pemimpin Negara Indonesia” yaitu “presiden” meliputi: “Siapa nama presiden Indonesia dan “Di kota mana presiden tinggal?”. Anak bersama guru melafalkan doa untuk kedua orang tua, doa setelah belajar dan doa akan pulang setelah kegiatan evaluasi selesai. Guru mengucapkan salam kepada anak dan anak menjawab secara bersama-sama. Kelompok yang paling tertib diperbolehkan pulang terlebih dahulu.

2) Siklus I Pertemuan 2

Pertemuan 2 siklus I dilaksanakan pada hari Kamis 2 Mei 2013 dari pukul 07.30-10.00 WIB. Adapun kegiatan-kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

a) Kegiatan sebelum masuk kelas

Anak-anak melakukan kegiatan outdoor yaitu berbaris di halaman sekolah sebelum masuk kelas. Anak-anak berbaris sesuai kelompok kelas masing-masing. Anak bersama guru menyanyikan lagu “Ayo Kawan Kita Bersenam” dengan menggerakkan badan sesuai kalimat yang ada didalam lagu. Anak bersama guru juga menyanyikan lagu “Taman Kanak-kanak Asuhan Muslimah” dengan bertepuk tangan. Anak-anak selanjutnya melakukan kegiatan pengembangan

motorik kasar yaitu menirukan gerakan pohon tertiuip angin baik angin sepoi-sepoi, angin kencang, dan angin kencang sekali. Anak-anak masuk ke dalam kelas setelah kegiatan pengembangan motorik kasar selesai.

b) Kegiatan awal

Kegiatan awal dilakukan selama \pm 30 menit dimulai dengan salam. Guru mengucapkan salam kepada anak-anak, lalu anak-anak menjawab salam secara bersama-sama. Salah satu anak kemudian memimpin doa. Anak bersama guru berdoa sebelum belajar dengan melafalkan Surat Al fatihah, Kalimat Syahadat, hafalan surat pendek, dan doa sebelum belajar. Anak mendengarkan kegiatan apersepsi yang dilakukan guru setelah berdoa. Setelah berdoa anak diajak bercakap-cakap mengenai perilaku yang termasuk menghormati dan tidak menghormati guru, orang tua, dan orang yang lebih tua melalui ilustrasi gambar yang disediakan.

Anak mendengarkan kegiatan apersepsi yang dilakukan guru dengan menjawab pertanyaan guru mengenai tema hari ini yaitu Pemimpin Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta-Sultan Hamengkubuwono X meliputi: “Siapa nama Pemimpin Daerah Istimewa Yogyakarta?” dan “Di mana tempat tinggalnya?”. Anak melihat foto Sultan Hamengkubuwono X dan tulisan “Sultan Hamengkubuwono X ” yang ditunjukkan guru. Anak juga melihat foto Keraton Jogja sebagai tempat tinggal Sultan Hamengkubuwono X dan tulisan “Keraton Jogja”. Melalui tulisan “Sultan Hamengkubuwono X” dan “Keraton Jogja “, anak menyebutkan huruf apa saja yang terdapat pada kedua tulisan tersebut. Anak menyebutkan huruf vokal yang ada pada kedua tulisan tersebut. Anak-anak

dibantu guru selanjutnya menyimpulkan bahwa kelompok huruf vokal terdiri dari [a], [i], [u], [e], [o] dan selain kelima huruf tersebut termasuk kelompok huruf konsonan.

c) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti waktu yang digunakan \pm 60 menit. Anak mendengarkan penjelasan guru mengenai kegiatan-kegiatan yang akan dilaksanakan sesuai sudut-sudut kegiatan yang telah ditentukan. Pada sudut alam sekitar anak mengenal huruf vokal dan konsonan melalui permainan kancing huruf. Pada sudut pembangunan, anak diminta memasang bentuk-bentuk bangun geometri ke dalam gambar rumah Sultan Hamengkubowono X, sedangkan pada sudut kebudayaan, anak diminta melipat kertas membentuk rumah atau bangunan menyerupai “Keraton Jogja”, lalu menggunting dan menempel kelengkapan bangunan tersebut meliputi pintu dan jendela.

Guru menjelaskan 3 kegiatan yang akan dilakukan pada setiap sudut, setelah itu anak-anak diperbolehkan memilih kegiatan yang ingin dilakukan terlebih dahulu. Seperti pada pertemuan pertama hampir seluruh anak ingin mengikuti permainan kancing huruf terlebih dahulu. Akhirnya guru meminta anak-anak untuk membentuk kelompok yang terdiri dari 5 orang, 2 kelompok yang paling pertama terbentuk diperbolehkan mengikuti permainan kancing huruf terlebih dahulu dan sisanya boleh memilih dua sudut yang lain.

Masing-masing anak di dalam kelompok menentukan urutan bermain dengan *hompimpah*. Anak yang mendapat urutan pertama mengocok kartu huruf yang telah disediakan. Masing-masing anak lalu mengambil 1 kartu huruf

berdasarkan urutan yang telah ditentukan dari *hompipah*. Anak-anak dengan antusias mencari kancing huruf yang sesuai dengan kartu huruf yang diperolehnya. Kancing huruf tersebut selanjutnya dimasukkan kedalam tempat yang telah disediakan dan anak mengambil kartu huruf lagi sampai kartu huruf yang tersedia habis.

Anak-anak mengelompokkan kancing huruf yang diperolehnya kedalam tempat huruf konsonan dan tempat huruf vokal setelah kartu huruf yang dimainkan habis. Anak menunjukkan kancing huruf yang diperolehnya kepada guru dan mengucapkan setiap huruf yang ada pada kancing huruf tersebut.

Setiap anak mengikuti 3 kegiatan yang telah ditetapkan pada masing-masing sudut secara bergantian. Anak mulai membereskan alat tulis dan alat-alat lain yang sudah digunakan saat pembelajaran untuk dikembalikan ke tempat semula lalu anak-anak diperbolehkan istirahat \pm selama 30 menit.

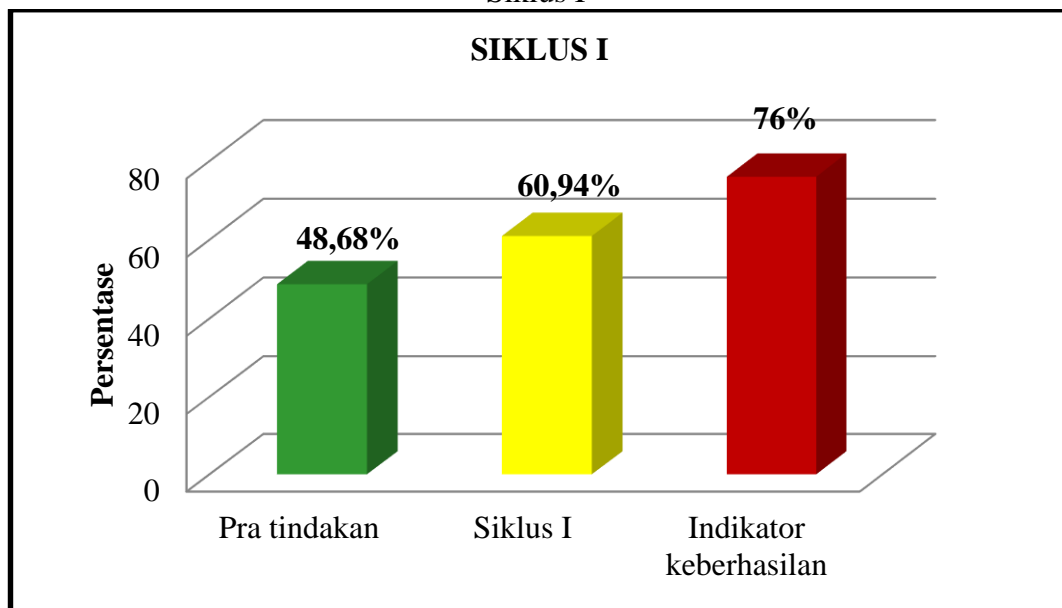
d) Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir dilakukan dalam rentang waktu \pm 30 menit, anak-anak diajak menirukan bunyi-bunyi yang dihasilkan oleh alat musik tradisional yang ada disekitar tempat tinggal anak seperti kenthongan dan rebana lalu menyebutkan alat lain yang dapat menghasilkan suara yang sama. Guru selanjutnya mengajak anak bercakap-cakap mengenai seluruh kegiatan yang dilakukan dalam 1 hari. Anak bersama guru kemudian melafalkan doa untuk kedua orang tua, doa setelah belajar dan doa akan pulang. Guru mengucapkan salam kepada anak dan anak menjawab salam secara bersama-sama. Kelompok yang paling tertib diperbolehkan pulang terlebih dahulu.

c. Tahap Observasi Siklus I

Bersamaan dengan tahap tindakan, peneliti dan mitra peneliti melakukan observasi atau tahap pengamatan. Pada tahap ini dilakukan observasi secara langsung dengan lembar observasi yang telah disusun. Pada tahap observasi, peneliti sebagai observer sedangkan yang melaksanakan pembelajaran adalah guru kelas. Peneliti yang bertindak sebagai observer melakukan pengamatan dan mencatat perkembangan-perkembangan dan yang terjadi pada anak. Kegiatan pengamatan ini bertujuan untuk mendokumentasikan segala kegiatan yang terjadi. Gambar 5 menunjukkan hasil pengamatan pencapaian kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan.

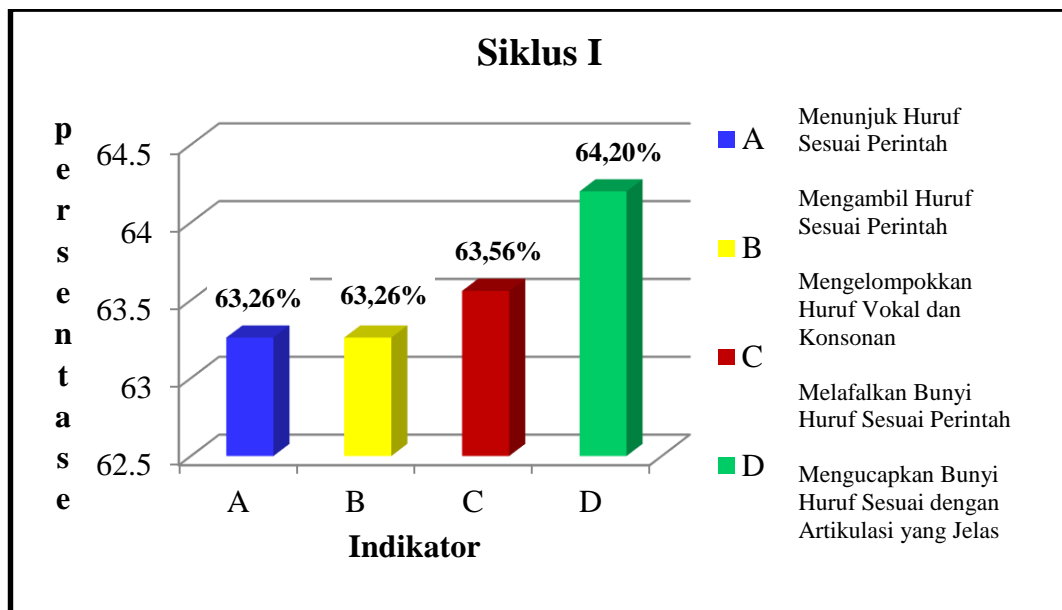
Gambar 5. Grafik Kemampuan Mengenal Huruf Vokal dan Konsonan Siklus I



Berdasarkan grafik tersebut dapat dilihat bahwa kemampuan anak dalam mengenal huruf vokal dan konsonan telah mengalami peningkatan dari 48,68% menjadi 60,94%. Meskipun begitu peningkatan tersebut belum mencapai indikator

keberhasilan yang ditetapkan yaitu 76%. Apabila diuraikan dalam masing-masing indikator, maka kemampuan anak dalam mengenal huruf vokal dan konsonan pada Siklus I tampak pada gambar 6 berikut.

Gambar 6. Grafik Kemampuan Anak Mengenal Huruf Vokal dan Konsonan pada Masing-Masing Indikator Siklus I



1. Kemampuan menunjuk dan mengambil huruf sesuai perintah

Pada kemampuan ini, anak-anak masih banyak bertanya kepada guru ketika mendapat huruf tertentu. Misalnya ketika harus menunjuk dan mengambil huruf [u], anak-anak mengalami keraguan untuk menunjuk dan mengambil huruf [u] atau huruf [n]. Hal ini dikarenakan kedua huruf tersebut bentuknya sama namun memiliki lubang dalam posisi yang berbeda. Huruf [u] memiliki lubang menghadap ke atas sedangkan lubang huruf [n] menghadap ke bawah.

Anak-anak juga masih mengalami keraguan ketika harus menunjuk dan mengambil huruf [m]. Anak-anak yang mendapat huruf [m] mengalami keraguan antara harus menunjuk dan mengambil huruf [m] atau huruf [w]. Hal ini

dikarenakan kedua huruf tersebut memiliki bentuk yang hampir sama. Banyak anak juga masih mengalami kesulitan dalam membedakan huruf [b] dan [d]. Hal ini juga dikarenakan kedua huruf tersebut memiliki bentuk yang hampir sama. Seperti halnya huruf [b] dan [d] anak-anak juga mengalami kesulitan dalam membedakan huruf [p] dan [q]. Bahkan sebagian besar anak masih belum tahu huruf [q] baik bentuk dan bunyi hurufnya. Kesulitan dalam menunjuk dan mengambil huruf juga dialami ketika anak mendapat huruf [i]. Anak-anak yang memperoleh huruf [i] mengalami keraguan untuk menunjuk huruf [i] atau [l]. Hal ini dikarenakan kedua huruf tersebut hanya dibedakan oleh tanda titik. Anak-anak juga mengalami kesulitan dalam menunjuk dan mengambil huruf-huruf yang berada pada urutan abjad akhir seperti [v], [w], [x], [y] dan [z]. Hal ini dikarenakan anak jarang menemukan huruf-huruf tersebut pada kata-kata yang digunakan dalam percakapan sehari-hari.

2. Kemampuan anak mengelompokkan huruf vokal dan konsonan,

Pada kemampuan ini, banyak anak masih salah dalam mengelompokkan huruf vokal dan konsonan. Masih banyak huruf konsonan yang dikelompokkan ke dalam kelompok huruf vokal. Begitu pun sebaliknya ada beberapa huruf vokal yang dikelompokkan ke dalam kelompok huruf konsonan. Hal ini dikarenakan anak-anak belum memahami dengan benar kelompok huruf vokal dan kelompok huruf konsonan.

3. Kemampuan anak melafalkan bunyi huruf sesuai bentuk hurufnya

Pada kemampuan ini, beberapa anak masih salah dalam melafalkan bunyi huruf sesuai bentuk hurufnya. Anak kesulitan dalam melafalkan bunyi huruf [v],

[w], [x] dan [z]. Sehubungan dengan hal ini guru menjelaskan bahwa terkadang anak-anak kesulitan dalam melafalkan bunyi huruf yang jarang dijumpai pada penggunaan kata sehari-hari seperti keempat huruf tersebut. Anak juga sulit membedakan lafal huruf [f] yang bunyinya “ef” dan huruf [v] yang bunyinya “ve”. Anak-anak sering terbalik dalam mengucapkan lafal kedua huruf tersebut. Anak-anak juga masih salah dalam melafalkan huruf [b], [d], [p], dan [q]. Hal itu dikarenakan anak-anak masih sulit dalam membedakan lafal dan bentuk keempat huruf tersebut.

d. Tahap Refleksi Siklus I

Pelaksanaan refleksi dilakukan pada akhir siklus I oleh peneliti dan guru. Refleksi bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari pembelajaran yang telah dilakukan. Peneliti dan guru kelas B2 melakukan evaluasi terhadap beberapa tindakan yang telah diterapkan untuk diperbaiki pada tindakan berikutnya. Berdasarkan hasil observasi, beberapa hal yang menjadi kendala antara lain:

1. Anak-anak mengalami kesulitan dalam membedakan huruf [b] dengan [d], [i] dengan [l], [m] dengan [w], [n] dengan [u], [p] dengan [q]. Hal ini dikarenakan huruf-huruf tersebut memiliki bentuk yang hampir sama.
2. Anak-anak masih salah dalam mengelompokkan huruf vokal dan konsonan. Hal ini dikarenakan anak belum memahami betul bahwa kelompok huruf vokal terdiri dari huruf [a], [i], [u], [e], [o] dan selain kelima huruf tersebut merupakan kelompok huruf konsonan.

3. Anak-anak masih asing terhadap bentuk dan nama huruf tertentu seperti huruf [q], [v], [w], [x], [y] dan [z]. Hal ini dikarenakan huruf-huruf tersebut jarang ditemui pada penggunaan kata sehari-hari.
4. Hasil perhitungan persentase yang diperoleh pada siklus I 60,94% yang berarti belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 76%.

Berdasarkan evaluasi tersebut, peneliti, teman sejawat (observer II), dan guru kelas B2 bermusyawarah untuk mencari jalan keluarnya yang kemudian akan dilaksanakan pada siklus II. Berdasarkan persentase yang diperoleh, maka belum mencapai indikator keberhasilan yaitu 76%, sehingga dilanjutkan ke siklus II.

3. Pelaksanaan Penelitian Siklus II

Berdasarkan dari hasil refleksi siklus I yang menyatakan bahwa pembelajaran belum mencapai indikator keberhasilan, maka akan dilakukan perbaikan pembelajaran pada siklus II. Perbaikan pembelajaran dilaksanakan atas dasar kendala-kendala yang dihadapi pada pelaksanaan Siklus I. Adapun perbaikan pembelajaran yang dilakukan antara lain:

- a. Penjelasan kembali mengenai kelompok huruf vokal yang terdiri dari huruf [a], [i], [u], [e] dan [o] dan selain kelima huruf tersebut termasuk dalam huruf konsonan. Penjelasan kelompok huruf vokal dan kelompok huruf konsonan dilaksanakan melalui lagu. Lagu tersebut berjudul Belajar Huruf Vokal yang dinyanyikan dengan nada sepatu kaca dan lirik sebagai berikut.

“aaaa... aaaa..... ayamku ada dua.....
 iiiii...iiii..... ikanku warna-warni.....
 uuuu...uuuu...ular naga panjangnya.....
 eeee...eeee.....elang lebar sayapnya.....
 oooo..oooo aku belajar huruf vokal bersama teman-temanku
 a..i ...u...e...o...”

Selain menggunakan lagu penjelasan kelompok huruf vokal dan konsonan dilakukan melalui nama masing-masing anak. Setiap anak secara bergiliran mengucapkan nama masing-masing dan menyebutkan setiap huruf yang ada pada namanya. Selanjutnya anak-anak diminta menyebutkan huruf yang masuk dalam kelompok huruf vokal dan huruf yang masuk dalam kelompok huruf konsonan.

- b. Bernyanyi lagu “a b c d” sambil menunjuk kancing huruf yang sesuai dengan lirik dalam lagu. Hal ini bertujuan untuk memberitahu anak akan huruf-huruf yang masih asing bagi anak seperti huruf [v], [w], [x] dan [z]. Selain itu dengan menyanyikan lagu “a b c d” anak-anak juga dapat mengetahui cara pelafalan huruf dengan benar dan dengan artikulasi yang jelas.
- c. Penjelasan mengenai huruf yang memiliki bentuk hampir sama seperti [u] dengan [n], [m] dengan [w], [b] dengan [d], serta [i] dengan [l] yang dilakukan dengan meletakkan kedua kancing huruf yang memiliki bentuk huruf yang hampir sama tersebut dan mencari perbedaannya. Misalnya untuk huruf [u] dengan [n] guru menjelaskan bahwa huruf [u] lubangnya menghadap ke atas sedangkan huruf [n] lubangnya menghadap ke bawah. Selanjutnya guru juga menambahkan penjelasan mengenai garis bawah pada huruf yang menunjukkan bagian bawah huruf.

Perbaikan-perbaikan tersebut dilakukan pada pembelajaran siklus II, karena sebagaimana tersebut sebelumnya bahwa pelaksanaan siklus I belum mencapai indikator keberhasilan sehingga diperlukan adanya pelaksanaan siklus

II. Berdasarkan perbaikan-perbaikan yang akan dilaksanakan pada siklus II, dapat diajukan hipotesis tindakan sebagai berikut:

Permainan kancing huruf yang didahului kegiatan bernyanyi lagu Belajar Huruf Vokal dan lagu “a b c d” dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan pada anak kelompok B TK Masyithoh Ngasem, Sewon, Bantul, Yogyakarta.

Siklus II dilaksanakan dengan 2 kali tatap muka yaitu pada tanggal 7 dan 11 Mei 2013. Secara rinci sajian siklus II adalah sebagai berikut:

a. Tahap Perencanaan Siklus II

Pada tahap ini, peneliti merencanakan tindakan siklus II yang hampir sama dengan perencanaan pada siklus I. Kendala-kendala yang dihadapi pada pelaksanaan tindakan siklus I diupayakan untuk diperbaiki sesuai dengan hasil refleksi pada siklus I. Rencana tindakan yang akan dilaksanakan adalah sebagai berikut:

- 1) Persiapan diawali dengan menentukan tema pembelajaran yang sesuai dengan Rencana Kegiatan Mingguan yang digunakan oleh TK Masyithoh Ngasem. Tema pembelajaran yang disepakati dalam siklus II ini adalah Alam Semesta.
- 2) Peneliti bersama guru kemudian merencanakan pelaksanaan pembelajaran yang dicantumkan dalam Rencana Kegiatan Harian.
- 3) Untuk memperoleh data tentang kemampuan anak dalam mengenal huruf vokal dan konsonan, peneliti membuat pedoman observasi berbentuk *checklist* yang berisi indikator-indikator yang digunakan untuk mengukur kemampuan anak dalam mengenal huruf vokal dan konsonan. Selain menggunakan pedoman

observasi, peneliti juga menyiapkan alat perekam foto atau video sebagai dokumentasi dan hasilnya akan digunakan sebagai pelengkap data.

4) Mempersiapkan media dan sumber belajar yang diperlukan dalam proses pembelajaran, termasuk alat-alat yang diperlukan dalam permainan kancing huruf serta peralatan lain yang diperlukan selama satu hari pembelajaran. Alat-alat yang dipersiapkan dalam permainan kancing huruf ini adalah:

a) 210 kancing huruf terdiri dari:

(1) Kancing huruf konsonan [b] sampai [z]. Masing-masing huruf konsonan dibuat 5 kancing huruf sehingga terdapat 105 kancing huruf konsonan.

(2) Kancing huruf vokal [a], [i], [u], [e], [o]. Masing-masing huruf vokal dibuat 20 kancing huruf dan khusus untuk huruf vokal [a] dibuat 25 kancing huruf sehingga terdapat 105 kancing huruf vokal.

b) 105 kartu huruf. Setiap kartu huruf terdiri dari pasangan huruf konsonan dan huruf vokal. Adapun bentuk kartu huruf sebagai berikut.

c) 3 tempat untuk setiap anak. Satu tempat untuk mengelompokkan kancing huruf berdasarkan kartu huruf yang diperoleh, 2 lainnya untuk mengelompokkan kancing huruf konsonan dan kancing huruf vokal.

b. Tahap Tindakan Siklus II

Pada tahap ini guru melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan panduan rencana kegiatan harian yang telah dibuat dan dalam pelaksanaannya bersifat fleksibel dan terbuka terhadap perubahan-perubahan. Pembelajaran pada siklus II dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan. Berikut deskripsi langkah-langkah pelaksanaan tindakan pertemuan 1 dan 2.

1) Siklus II Pertemuan 1

Pertemuan 1 siklus II dilaksanakan pada hari Selasa 7 Mei 2013 dari pukul 07.30-10.00 WIB. Adapun kegiatan-kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

a) Kegiatan sebelum masuk kelas

Anak-anak melakukan kegiatan outdoor yaitu berbaris di halaman sekolah sebelum masuk kelas. Anak-anak berbaris sesuai kelompok kelas masing-masing. Anak bersama guru menyanyikan lagu “Ayo Kawan Kita Bersenam” dengan menggerakkan badan sesuai kalimat yang ada didalam lagu. Anak bersama guru juga menyanyikan lagu “Taman Kanak-kanak Asuhan Muslimah” dengan bertepuk tangan. Anak-anak selanjutnya melakukan kegiatan pengembangan motorik kasar yaitu berjalan dengan mengangkat satu kaki dari garis *start* menuju garis *finish*. Setelah kegiatan selesai kemudian anak-anak masuk kedalam kelas.

b) Kegiatan awal

Kegiatan awal dilakukan selama ± 30 menit dimulai dengan salam. Guru mengucapkan salam kepada anak-anak, lalu anak-anak menjawab salam secara bersama-sama. Salah satu anak kemudian memimpin doa. Anak bersama guru berdoa sebelum belajar dengan melafalkan Surat Al fatihah, Kalimat Syahadat, hafalan surat pendek, dan doa sebelum belajar. Anak mendengarkan kegiatan apersepsi yang dilakukan guru setelah berdoa. Anak mendengarkan guru melakukan kegiatan apersepsi dan menjawab pertanyaan guru mengenai tema hari ini yaitu “Musim Hujan” meliputi “Hal-hal apa saja yang muncul pada saat hujan?”.
.

Pada kegiatan apersepsi tersebut anak menggambar di papan tulis hal-hal yang muncul pada saat hujan. Anak juga menamai hal-hal yang muncul ketika hujan tersebut seperti air hujan, awan, petir, dan angin. Selanjutnya anak menyebutkan huruf vokal pada kata-kata tersebut. Anak menyimpulkan bahwa kelompok huruf vokal terdiri dari [a], [i], [u], [e], [o] dan selain kelima huruf tersebut termasuk kelompok huruf konsonan. Setelah selesai anak bersama guru menyanyikan lagu “Tik tik bunyi hujan” sambil bertepuk tangan. Selanjutnya, anak bercakap-cakap bersama guru mengenai “Siapa yang menciptakan hujan?” dan “Apa saja manfaat hujan untuk kehidupan?”

c) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti waktu yang digunakan \pm 60 menit. Pada kegiatan inti anak mendengarkan penjelasan guru mengenai 3 kegiatan yang akan dilaksanakan sesuai sudut-sudut kegiatan yang telah ditentukan. Pada sudut alam sekitar anak mengenal huruf vokal dan konsonan melalui permainan kancing huruf. Pada sudut pembangunan, anak-anak menghubungkan kata “hujan”, “awan”, “petir”, “angin”, dan “payung” dengan gambar yang melambangkannya. Sedangkan pada sudut keluarga, anak menggambar bebas tentang suasana pada saat hujan turun menggunakan arang.

Guru menjelaskan tiga kegiatan yang akan dilakukan pada setiap sudut, anak-anak diperbolehkan memilih kegiatan mana yang ingin dilakukan terlebih dahulu. Seperti pada dua pertemuan sebelumnya, hampir seluruh anak menginginkan mengikuti permainan kancing huruf terlebih dahulu. Akhirnya guru meminta anak-anak untuk membentuk kelompok yang terdiri dari lima anak, dua

kelompok yang pertama terbentuk diperbolehkan mengikuti permainan kancing huruf terlebih dahulu dan sisanya boleh memilih dua sudut yang lain.

Anak bersama guru selanjutnya menyanyikan lagu Belajar Huruf Vokal. Anak kemudian menyebutkan nama masing-masing secara bergantian sesuai intruksi guru. Anak yang memperoleh giliran, menyebutkan nama dengan lantang, menyebutkan huruf-huruf yang menyusun namanya, dan menyebutkan huruf vokal dan huruf konsonan yang ada pada namanya. Setelah semua anak memperoleh giliran anak bersama guru menyanyikan lagu “a b c d” sambil menunjuk huruf yang sesuai dengan lirik dalam lagu. Anak kemudian memperhatikan penjelasan guru mengenai huruf yang memiliki bentuk hampir sama seperti [u] dengan [n], [m] dengan [w], [b] dengan [d], [p] dan [q] serta [i] dengan [l]. Anak selanjutnya diminta untuk mencari perbedaan diantara huruf-huruf yang memiliki bentuk hampir sama tersebut. Guru juga menambahkan penjelasan mengenai garis bawah pada huruf yang menunjukkan bagian bawah huruf.

Permainan kancing huruf dimulai dengan masing-masing anak di dalam kelompok menentukan urutan bermain dengan *hompipah*. Anak yang mendapat urutan pertama mengocok kartu huruf yang telah disediakan. Masing-masing anak lalu mulai mengambil 1 kartu huruf berdasarkan urutan yang telah ditentukan dari *hompipah*. Anak-anak dengan antusias mencari kancing huruf yang sesuai dengan kartu huruf yang diperolehnya. Selanjutnya kancing huruf tersebut dimasukkan kedalam tempat yang telah disediakan dan anak mengambil kartu huruf lagi sampai kartu huruf yang tersedia habis.

Anak-anak mengelompokkan kancing huruf yang diperolehnya kedalam tempat huruf konsonan dan tempat huruf vokal miliknya. Anak selanjutnya menunjukkan kancing huruf yang diperolehnya kepada guru dan mengucapkan setiap huruf yang ada pada kancing huruf tersebut. Setiap anak mengikuti 3 kegiatan yang telah ditetapkan pada masing-masing sudut secara bergantian. Anak mulai membereskan alat tulis dan peralatan lain yang sudah digunakan saat pembelajaran untuk dikembalikan ke tempat semula dan anak-anak diperbolehkan istirahat \pm selama 30 menit.

d) Kegiatan Akhir

Kegiatan akhir dilakukan dalam rentang waktu \pm 30 menit, dimulai dengan anak-anak bermain peran secara berkelompok, beberapa anak memainkan peran sebagai anak yang sedang bersedih dan beberapa anak lain memainkan peran sebagai teman yang menghibur orang lain yang sedang bersedih. Anak selanjutnya mendengarkan guru melakukan kegiatan evaluasi. Guru mengulas kembali kegiatan yang telah dilakukan dalam 1 hari. Anak menjawab pertanyaan guru mengenai kegiatan apa saja yang telah dilakukan dan kegiatan mana yang paling disukai. Anak juga menjawab pertanyaan guru tentang tema hari ini yaitu “Musim Hujan” meliputi “Hal-hal apa saja yang muncul pada saat hujan?”.

Anak bersama guru melafalkan doa untuk kedua orang tua, doa setelah belajar dan doa akan pulang setelah kegiatan evaluasi selesai. Guru mengucapkan salam kepada anak dan anak menjawab salam secara bersama-sama. Kelompok yang paling tertib dalam berdoa diperbolehkan pulang terlebih dahulu.

2) Pertemuan 2 Siklus II

Pertemuan 2 siklus II dilaksanakan pada hari Sabtu 11 Mei 2013 dari pukul 07.30-10.00 WIB. Adapun kegiatan-kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

a) Kegiatan sebelum masuk kelas

Anak-anak melakukan kegiatan outdoor yaitu berbaris di halaman sekolah sebelum masuk kelas. Anak-anak berbaris sesuai kelompok kelas masing-masing. Anak bersama guru menyanyikan lagu “Ayo Kawan Kita Bersenam” dengan menggerakkan badan sesuai kalimat yang ada didalam lagu. Anak bersama guru juga menyanyikan lagu “Taman Kanak-kanak Asuhan Muslimah” dengan bertepuk tangan. Anak-anak selanjutnya melakukan kegiatan pengembangan motorik kasar yaitu bermain petak umpet. Setelah kegiatan pengembangan motorik kasar selesai lalu anak-anak masuk kedalam kelas.

b) Kegiatan Awal

Kegiatan awal dilakukan selama \pm 30 menit dimulai dengan salam. Guru mengucapkan salam kepada anak-anak, lalu anak-anak menjawab salam secara bersama-sama. Salah satu anak kemudian memimpin doa. Anak bersama guru berdoa sebelum belajar dengan melafalkan Surat Al fatihah, Kalimat Syahadat, hafalan surat pendek, dan doa sebelum belajar.

Anak mendengarkan kegiatan apersepsi yang dilakukan guru setelah berdoa. Anak bersama guru bercakap-cakap mengenai perbuatan-perbuatan yang benar dan yang salah melalui ilustrasi gambar yang disediakan guru. Setelah itu anak mendengarkan guru melakukan kegiatan apersepsi dan menjawab pertanyaan

guru mengenai tema hari ini yaitu “Suasana Hujan” meliputi “benda-benda apa saja yang bisa dipakai agar tidak terkena air hujan”. Anak menggambar di papan tulis benda-benda yang digunakan untuk melindungi diri pada saat hujan dan menamai benda-benda yang digunakan untuk melindungi diri pada saat hujan seperti payung, jas hujan, dan sepatu boot. Anak menyebutkan huruf-huruf yang muncul pada kata tersebut dan menyebutkan huruf vokal pada kata-kata tersebut. Selanjutnya anak menyimpulkan bahwa kelompok huruf vokal terdiri dari [a], [i], [u], [e], [o] dan selain kelima huruf tersebut termasuk kelompok huruf konsonan.

c) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti waktu yang digunakan \pm 60 menit. Anak mendengarkan penjelasan guru mengenai kegiatan-kegiatan yang akan dilaksanakan sesuai sudut-sudut kegiatan yang telah ditentukan. Pada sudut keluarga, anak bermain mengenal huruf vokal dan konsonan melalui permainan kancing huruf.

Pada sudut alam sekitar, anak membedakan jumlah gambar yang lebih sedikit dan yang lebih banyak, sedangkan pada sudut kebudayaan, anak membuat pola yang dibuat guru. Guru menjelaskan tiga kegiatan yang akan dilakukan pada setiap sudut, setelah itu anak-anak diperbolehkan memilih kegiatan yang ingin dilakukan terlebih dahulu. Seperti pada tiga pertemuan sebelumnya, hampir seluruh anak menginginkan mengikuti permainan kancing huruf terlebih dahulu. Akhirnya guru meminta anak-anak untuk membentuk kelompok yang terdiri dari lima anak, dua kelompok yang pertama terbentuk diperbolehkan mengikuti permainan kancing huruf terlebih dahulu dan sisanya boleh memilih dua sudut yang lain.

Anak bersama guru selanjutnya menyanyikan lagu Belajar Huruf Vokal. Anak kemudian menyebutkan nama masing-masing secara bergantian sesuai intruksi guru. Anak yang memperoleh giliran, menyebutkan nama dengan lantang, menyebutkan huruf-huruf yang menyusun namanya, dan menyebutkan huruf vokal dan huruf konsonan yang ada pada namanya. Setelah semua anak memperoleh giliran anak bersama guru menyanyikan lagu “a b c d” sambil menunjuk huruf yang sesuai dengan lirik dalam lagu. Anak kemudian memperhatikan penjelasan guru mengenai huruf yang memiliki bentuk hampir sama seperti [u] dengan [n], [m] dengan [w], [b] dengan [d], [p] dan [q] serta [i] dengan [l]. Anak selanjutnya diminta untuk mencari perbedaan diantara huruf-huruf yang memiliki bentuk hampir sama tersebut. Guru juga menambahkan penjelasan mengenai garis bawah pada huruf yang menunjukkan bagian bawah huruf.

Setelah kegiatan tersebut kemudian dilanjutkan dengan permainan kancing huruf. Masing-masing anak di dalam kelompok menentukan urutan bermain dengan *hompimpah*. Anak yang mendapat urutan pertama mengocok kartu huruf yang telah disediakan. Masing-masing anak lalu mulai mengambil 1 kartu huruf berdasarkan urutan yang telah ditentukan dari *hompimpah*. Anak-anak dengan antusias mencari kancing huruf yang sesuai dengan kartu huruf yang diperolehnya. Selanjutnya kancing huruf tersebut dimasukkan kedalam tempat yang telah disediakan dan anak mengambil kartu huruf lagi sampai kartu huruf yang tersedia habis. Masing-masing anak berlomba memperoleh kancing huruf dengan jumlah paling banyak.

Anak-anak mengelompokkan kancing huruf yang diperolehnya kedalam tempat huruf konsonan dan tempat huruf vokal miliknya. Anak selanjutnya menunjukkan kancing huruf yang diperolehnya kepada guru dan kemudian mengucapkan setiap huruf yang ada pada kancing huruf yang diperolehnya. Setiap anak mengikuti tiga kegiatan yang telah ditetapkan pada masing-masing sudut secara bergantian. Anak mulai membereskan alat tulis dan peralatan yang sudah digunakan saat pembelajaran untuk dikembalikan ke tempat semula. Dan anak-anak diperbolehkan istirahat \pm selama 30 menit.

d) Kegiatan Akhir

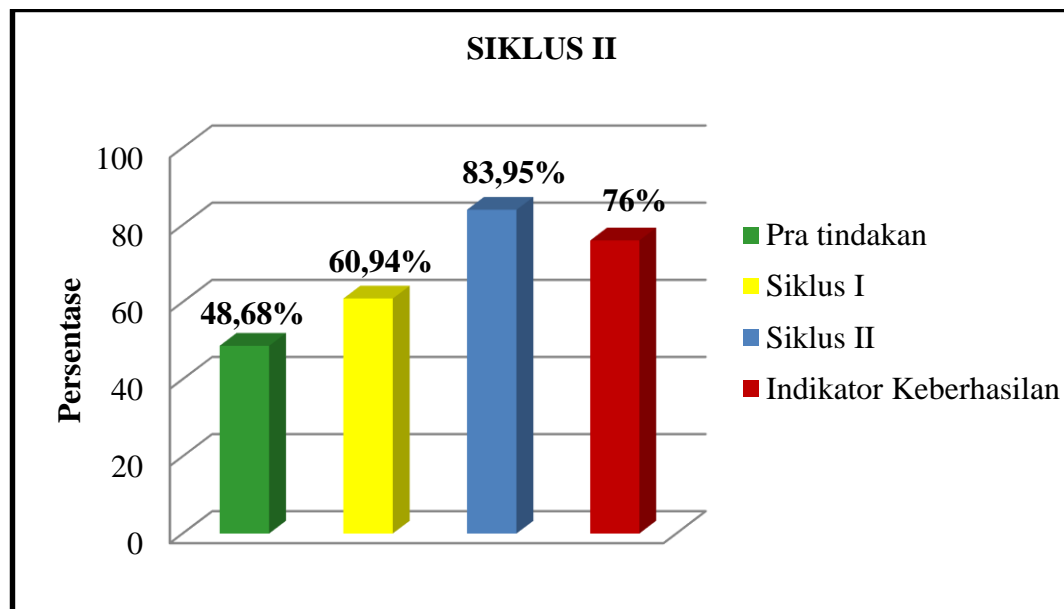
Kegiatan akhir dilakukan dalam rentang waktu \pm 30 menit, dimulai dengan anak-anak bermain peran secara berkelompok, anak-anak secara bergiliran menceritakan pengalaman yang dialaminya ketika hujan turun. Anak selanjutnya mengikuti kegiatan evaluasi. Anak bertanya jawab dengan guru mengenai kegiatan apa saja yang telah dilakukan dan kegiatan yang paling disukai. Anak bersama guru melafalkan doa untuk kedua orang tua, doa setelah belajar dan doa akan pulang setelah kegiatan evaluasi selesai. Guru mengucapkan salam kepada anak dan anak menjawab salam secara bersama-sama.

c. Tahap Observasi Siklus II

Tahap observasi dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan pedoman observasi yang telah dibuat. Pengamatan selama proses pembelajaran bertujuan untuk mendokumentasikan aktivitas atau kegiatan anak dalam mengenal huruf vokal dan konsonan. Berikut gambar 7 adalah hasil

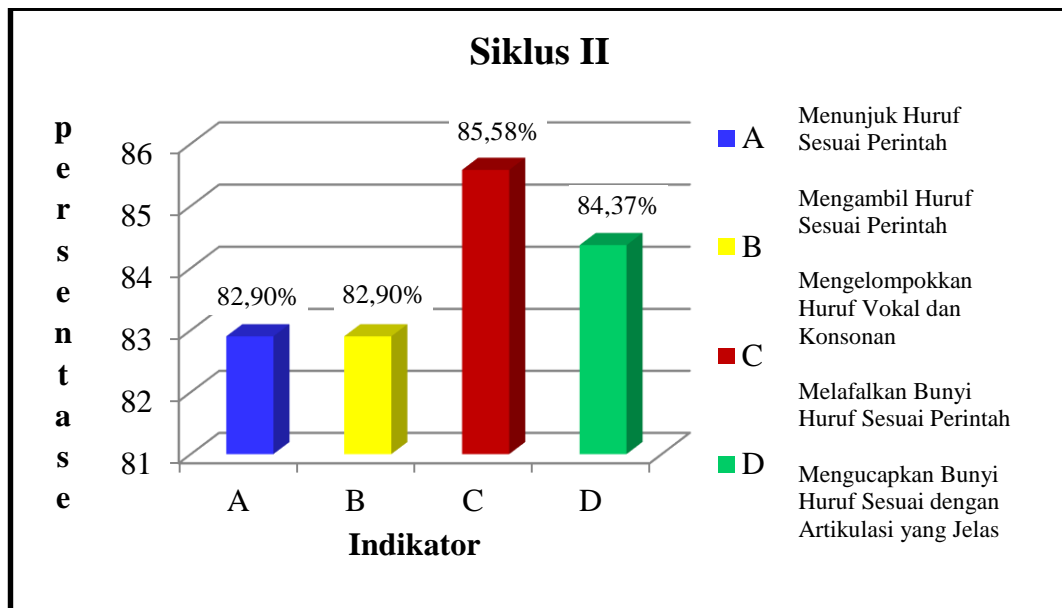
pengamatan pencapaian kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan pada siklus II.

Gambar 7. Grafik Kemampuan Mengenal Huruf Vokal dan Konsonan pada Siklus II



Berdasarkan grafik tersebut dapat dilihat bahwa kemampuan anak dalam mengenal huruf vokal dan konsonan telah mengalami peningkatan dari 60,94% menjadi 83,95%. Hal tersebut berarti peningkatan kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 76%. Apabila diuraikan dalam masing-masing indikator, maka kemampuan anak dalam mengenal huruf vokal dan konsonan pada Siklus II adalah sebagai berikut.

Gambar 8. Grafik Kemampuan Anak Mengenal Huruf Vokal dan Konsonan pada Masing-Masing Indikator Siklus II



Berdasarkan grafik tersebut maka kemampuan anak dalam mengenal huruf vokal dan konsonan dapat dijelaskan sebagai berikut. Pada kemampuan menunjuk dan mengambil huruf sesuai perintah tinggal sebagian kecil anak yang masih ragu-ragu dalam menunjuk dan mengambil huruf terutama untuk huruf [b] dan [d] serta [p] dan [q]. Selanjutnya pada kemampuan mengelompokkan huruf vokal dan konsonan sebagian kecil anak masih salah dalam mengelompokkan huruf vokal dan konsonan. Anak-anak tersebut terkadang masih mengikutkan huruf konsonan seperti [h] dan [k] dalam kelompok huruf vokal. Sedangkan kemampuan anak dalam melafalkan bunyi huruf sesuai bentuk hurufnya, tinggal sebagian kecil anak yang masih salah saat mengucapkan bunyi huruf [q].

d. Tahap Refleksi Siklus II

Berdasarkan pelaksanaan tindakan siklus II diperoleh hasil bahwa kegiatan pembelajaran mengenal huruf vokal dan konsonan melalui permainan kancing

huruf dapat berjalan dengan baik dibandingkan kegiatan pembelajaran pada siklus

I. Proses pembelajaran pada siklus II dapat direfleksikan sebagai berikut:

- 1) Anak-anak telah dapat menunjuk dan mengambil huruf sesuai perintah dengan benar. Anak-anak juga telah dapat mengucapkan bunyi huruf dengan tepat dan artikulasi yang jelas.
- 2) Anak-anak telah dapat mengelompokkan huruf vokal dan konsonan dengan tepat. Anak-anak telah memahami bahwa kelompok huruf vokal terdiri dari huruf [a], [i], [u], [e], [o] dan selain kelima huruf tersebut merupakan kelompok huruf konsonan.
- 3) Hasil perhitungan persentase pada siklus II adalah 83,95% yang menunjukkan tercapainya indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 76%.
- 4) Anak-anak yang belum dapat mencapai indikator yang ditetapkan diserahkan kepada guru kelas untuk mendapatkan bimbingan lebih lanjut.

Dari hasil refleksi yang diperoleh pada siklus II maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran mengenal huruf vokal dan konsonan melalui permainan kancing huruf telah berhasil dilaksanakan oleh guru dan telah memenuhi kriteria keberhasilan yang ditetapkan yaitu 76%. Oleh karena itu peneliti, teman sejawat (observer II), dan guru kelompok B2 memutuskan bahwa penelitian dirasa cukup dan dihentikan sampai siklus II.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan anak kelompok B2 TK Masyithoh Ngasem sebelum dilakukan tindakan masih belum berkembang dengan maksimal. Hal ini dikarenakan pembelajaran mengenal huruf vokal dan konsonan

dilakukan menggunakan lembar kerja anak yang menyebabkan anak kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Penggunaan lembar kerja anak juga menyebabkan pembelajaran menjadi jauh dari kegiatan bermain sehingga mengakibatkan pembelajaran menjadi sangat terstruktur dan formal. Hal ini terbukti dari hasil observasi awal yang menunjukkan persentase rata-rata kemampuan anak mengenal huruf vokal dan konsonan sebesar 48,68%. Setelah diterapkannya pembelajaran melalui permainan kancing huruf, kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan anak kelompok B2 TK Masyithoh Ngasem mengalami peningkatan.

Peningkatan tersebut dapat dilihat melalui data persentase kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan pada siklus I dan siklus II. Pada siklus I hasil perhitungan persentase sebesar 60,94% dan pada siklus II sebesar 83,95%. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa permainan kancing huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan. Besarnya persentase yang diperoleh pada siklus I yaitu 60,94% belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu sebesar 76%. Hal ini dikarenakan adanya beberapa kendala yang muncul ketika penerapan permainan kancing huruf. Kendala-kendala tersebut adalah kesulitan anak dalam membedakan huruf-huruf yang memiliki bentuk hampir sama, kurangnya pemahaman anak terhadap kelompok huruf vokal dan konsonan, serta masih asingnya anak terhadap bentuk dan nama huruf tertentu seperti [q], [v], [w], [x], [y], dan [z].

Berkaitan dengan hal tersebut terlihat bahwa pembelajaran mengenal huruf vokal dan konsonan pada siklus I belum memenuhi salah satu prinsip

pembelajaran yaitu berangkat dari yang dimiliki anak. Menurut Sofia Hartati (2005: 30) jika suatu pengalaman belajar terlalu asing bagi anak maka akan membuat anak merasa cemas sehingga menyebabkan anak menarik diri atau menolak berhubungan dengan pengalaman baru tersebut. Pengalaman belajar yang tepat hendaknya mengandung sebagian unsur yang sudah dikenal oleh anak dan sebagian lainnya merupakan pengalaman baru.

Berdasarkan hal tersebut maka dilakukan perbaikan-perbaikan pada siklus II berupa pengenalan kembali kelompok huruf vokal dan konsonan, pengenalan bentuk dan nama huruf yang masih asing bagi anak, serta pengenalan huruf-huruf yang memiliki bentuk yang hampir sama. Hal ini sesuai prinsip pembelajaran yang diungkapkan oleh Slamet Suyanto (2005: 8) bahwa pembelajaran anak usia dini adalah bersifat pengenalan. Bersifat pengenalan artinya pembelajaran menekankan pada proses mengenalkan anak dengan berbagai benda, fenomena alam, dan fenomena sosial. Bentuk dan bunyi huruf yang berbeda satu dengan yang lain adalah salah satu bentuk fenomena sosial yang perlu diketahui oleh anak. Fenomena tersebut akan mendorong anak tertarik terhadap persoalan, hingga anak ingin belajar lebih lanjut.

Setelah dilakukan perbaikan-perbaikan pada siklus II tersebut maka diperoleh persentase sebesar 83,95% yang telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu sebesar 76%. Berdasarkan hal tersebut maka penelitian ini dihentikan pada siklus II. Berpijak pada teori yang ada terbukti bahwa permainan kancing huruf menyediakan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui pengalaman langsung, baik aktif maupun pasif. Hal ini sesuai pendapat

Tadkiroatun Musfiroh (2005: 25) yang menyebutkan bahwa pengenalan huruf yang tepat bagi anak adalah melalui pengalaman langsung. Pengalaman secara aktif adalah ketika anak mencoba membolak-balik kancing huruf untuk mencari huruf sesuai kartu huruf yang diperolehnya. Anak-anak juga membolak-balik kancing huruf untuk mengelompokkan kancing huruf vokal dan kancing huruf konsonan. Anak-anak juga berusaha mengucapkan bunyi huruf sesuai dengan bentuk huruf dan dengan artikulasi yang jelas.

Secara pasif, pengalaman adalah mengalami sesuatu, ketika anak-anak bermain dengan huruf, anak mungkin sekali mengalami kebingungan ketika bertemu dengan huruf-huruf yang belum pernah mereka temui seperti huruf [v], [w], [x], dan [z] atau kebingungan dalam mengelompokkan huruf vokal dan huruf konsonan. Kombinasi pengalaman aktif dan pasif, yakni bertindak dan mengalami, mencoba dan menjalani inilah yang menentukan keberhasilan dari sebuah pengalaman (Dewey dalam Tadkiroatun Musfiroh 2005: 25).

Pemberian pengalaman langsung dalam membelajarkan pengenalan huruf memang tidak bisa dilepaskan dari aktivitas bermain. Aktivitas bermain yang ada dalam permainan kancing huruf terbukti mampu mendorong anak membangun konsep dan pengetahuan melalui interaksi dengan orang lain. Anak-anak dapat berinteraksi dengan teman dalam satu kelompok dan juga dengan guru. Melalui interaksi tersebut anak menemukan konsep dan pengetahuan mengenal huruf vokal dan konsonan dengan tepat.

Selain itu, aktivitas bermain yang ada dalam permainan kancing huruf mendorong anak untuk menemukan pengalaman baru. Pengalaman baru tersebut

menyediakan kerangka bagi anak untuk mengembangkan pengetahuan mereka dalam mengenal huruf vokal dan konsonan. Bermain dalam permainan kancing huruf juga mendorong anak untuk berpikir kreatif. Hal ini dikarenakan saat bermain kancing huruf anak mengidentifikasi tentang banyak hal seperti bentuk huruf, bunyi huruf, dan kelompok huruf vokal dan konsonan.

Anak juga menikmati proses bermain dari awal sampai akhir untuk memperoleh kancing huruf dengan jumlah yang paling banyak. Di dalam permainan kancing huruf ini anak juga terdorong untuk melihat berbagai macam huruf, mempertanyakan bentuk huruf yang masih meragukan bagi anak-anak, serta menemukan atau membuat jawaban atas pertanyaan yang anak-anak buat sendiri.

Permainan kancing huruf menyediakan aktivitas yang menyenangkan (*pleasurable*) dan menikmati (*enjoyable*). Hal ini terlihat ketika anak-anak merasa senang dan antusias saat bermain. Permainan kancing huruf juga melibatkan peran aktif semua peserta untuk menjalankan peran sesuai giliran masing-masing anak. Terakhir, permainan kancing huruf memberikan situasi belajar yang santai dan informal, bebas dari ketegangan dan kecemasan (Nurbiana Dhieni dkk (2005: 9.17). Oleh karena itulah permainan kancing huruf dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf vokal dan konsonan.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian yang dilakukan pada anak Kelompok B2 TK Masyithoh Ngasem ini telah diupayakan untuk memperoleh hasil yang maksimal, namun pada kenyataannya masih terdapat kekurangan yaitu kancing huruf yang

digunakan dalam permainan ini menjadi tidak sesuai dengan tema kegiatan. Sebaiknya bentuk kancing huruf disesuaikan dengan tema kegiatan, misalnya apabila berada pada tema kendaraan darat maka menggunakan kancing huruf berbentuk mobil.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dikemukakan, maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa penerapan permainan kancing huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan anak kelompok B2 TK Masyithoh Ngasem, Kecamatan Sewon, Kabupaten Bantul, Yogyakarta. Peningkatan kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan tersebut dapat dilihat dari rata-rata persentase yang meningkat dari siklus I ke siklus II. Pada siklus pertama diperoleh rata-rata persentase sebesar 60,94% dan pada siklus II sebesar 83,95%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu sebesar 76%.

Permainan kancing huruf menyediakan kesempatan bagi anak untuk belajar melalui pengalaman langsung baik aktif maupun pasif. Selain itu permainan kancing huruf mampu mendorong anak membangun konsep dan pengetahuan melalui interaksi dengan orang lain. Permainan kancing huruf juga menyediakan aktivitas yang menyenangkan dan menikmati yaitu situasi belajar yang santai dan informal.

Langkah-langkah meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan melalui permainan kancing huruf adalah mempersiapkan media permainan kancing huruf berupa kancing huruf, kartu huruf dan tiga tempat untuk masing-masing anak. Melaksanakan permainan kancing huruf sesuai dengan langkah-langkah permainan yang telah disusun yaitu anak mencari kancing huruf sesuai kartu huruf yang diperoleh, mengelompokkan kancing huruf kedalam

kelompok huruf vokal dan kelompok huruf konsonan, serta mengucapkan masing-masing bunyi huruf yang ada pada kancing huruf yang diperoleh dengan tepat.

B. Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian tindakan kelas ini, peneliti mengemukakan beberapa saran sebagai berikut.

1. Bagi Sekolah

Permainan kancing huruf dapat digunakan sebagai alternatif serta variasi kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan pada anak.

2. Bagi Guru

Perlunya kreativitas dalam melakukan kegiatan pembelajaran, terutama kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan yaitu melalui permainan kancing huruf.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi penelitian lain yang terkait dengan peningkatan kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan pada anak TK.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Chaer. (2007). *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta
- Acep Yoni, dkk. (2010). *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Familia.
- Andyda Meliala. (2004). *Anak Ajaib, Temukan dan Kembangkan Keajaiban Anak Anda Melalui Kecerdasan Majemuk*. Yogyakarta: Andi Offset
- Arif Rohman. (2009). *Memahami Pendidikan & Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: Laksabang Mediatama
- Dadan Djuanda. (2006). *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Komunikatif dan Menyenangkan*. Jakarta: Depdiknas
- Dwi Siswoyo dkk. (2008). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press
- Hamzah B Uno dkk. (2011). *Menjadi Peneliti PTK yang Profesional*. Jakarta: Bumi Aksara
- Harun Rasyid dkk. (2009). *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Multi Pressindo
- Hurlock, Elizabeth. B. (1978). *Perkembangan Anak*. (Alih bahasa: dr. Med. Meitasari Tjandra dan Dra. Muslichah Zarkasih). Jakarta: Erlangga
- Jalongo, M. R. 2006. *Early Children Language Art*. United States of Amerika: Pearson Education Inc
- Kurikulum Taman Kanak-kanak. (2010). *Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran Di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kementrian Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar Dan Menengah Direktorat Pembinaan TK dan SD
- M. Ramli. (2005). *Pendampingan Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Mel Levine. Tanpa Tahun. *Menemukan Bakat Istimewa Anak*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Ngalim Purwanto. (2006). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Rosda Karya

- Nurbiana Dhieni dkk. (2005). *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka
- Permendiknas No.58. (2010). *Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar Dan Menengah Direktorat Pembinaan TK dan SD
- Rita Eka Izzaty, dkk. (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press
- Santrock, John. W. (1995). *Life-Span Development*. (alih bahasa: Achmad Chusairi dan Juda Damanik). Jakarta: Erlangga
- Santrock, John W. (2010). *Educational Psychology (Psikologi Pendidikan)*. Alih bahasa: Tri Wibowo B.S. Jakarta: Kencana Prenada Media group
- Seefeldt, Carol dan Barbara A. Wasik. (2008). *Pendidikan Anak Usia Dini*. (alih bahasa: Pius Nasar). Jakarta: Indeks
- Slamet Suyanto. (2005). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- _____. (2005). *Pembelajaran Untuk Anak TK*. Jakarta: Depdiknas
- Sofia Hartati. (2005). *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Suyadi. (2009). *Anak yang menakjubkan!*. Yogyakarta: Diva press
- Suharsimi Arikunto. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- _____. (2005). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- _____. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- _____. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- _____. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Suhartono. (2005). *Pengembangan Keterampilan Bicara Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Tadkiroatun Musfiroh. (2005). *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Depdiknas

_____. (2009). *Menumbuhkan Baca Tulis Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia

Theo Riyanto dan Martin Handoko. (2004). *Pendidikan Pada Usia Dini*. Jakarta: Grasindo

Wijaya Kusumah & Dedi Dwitagama. (2011). *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Indeks

Wina Sanjaya. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group

LAMPIRAN

SURAT KETERANGAN

Validasi Ahli (Validitas Expert Judgement)

Instrumen Penilaian Kemampuan Anak Menyebutkan Huruf Vokal dan Konsonan

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

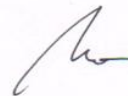
Nama : Martha Christianti, M.Pd.
NIP : 19820523 200604 2 001
Pekerjaan : Dosen Pengembangan Kemampuan Berbahasa AUD
Bidang Keahlian : Pendidikan Anak Usia Dini

Setelah saya mencermati, menelaah, memperhatikan, dan menganalisis instrumen berupa kisi-kisi penilaian kemampuan anak menyebutkan huruf vokal dan konsonan pada pengembangan bidang bahasa anak usia dini, telah tervalidasi dan memenuhi syarat sesuai dengan judul penelitian "Peningkatan Kemampuan Menyebutkan Simbol Huruf Vokal dan Konsonan Melalui Permainan Kancing Huruf pada Anak Kelompok B TK Masyithoh Ngasem Sewon Bantul Yogyakarta"

Demikian tinjauan yang saya lakukan dengan sesungguhnya, semoga bisa digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, April 2013

Menyetujui,



Martha Christianti, M.Pd.
NIP. 19820523 200604 2 001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta 55281
Telp.(0274) 586168 Hunting, Fax.(0274) 540611; Dekan Telp. (0274) 520094
Telp.(0274) 586168 Psw. (221, 223, 224, 295,344, 345, 366, 368,369, 401, 402, 403, 417)



Certificate No. QSC 00687

No. : 2460 /UN34.11/PL/2013
Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal
Hal : Permohonan izin Penelitian

18 April 2013

Yth. Gubernur Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta
Cq. Kepala Biro Administrasi Pembangunan
Setda Provinsi DIY
Kepatihan Danurejan
Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : Yesy Armayanti
NIM : 09111241027
Prodi/Jurusan : PGPAUD/PPSD
Alamat : Krajan Rt.01/Rw.01 Kebonsari, Temanggung, Temanggung 56223

Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi
Lokasi : TK Masyithoh, Ngasem Kecamatan Sewon, Kabupaten Bantul , Yogyakarta
Subyek : Siswa Kelompok B2 TK Masyithoh Ngasem
Obyek : Peningkatan Kemampuan Menyebutkan Simbol Huruf Vokal dan Konsonan melalui Permainan Kancing Huruf
Waktu : April-Juni 2013
Judul : Peningkatan Kemampuan Menyebutkan Simbol Huruf Vokal dan Konsonan melalui Permainan Kancing Huruf pada anak Kelompok B TK Masyithoh Ngasem Sewon Bantul Yogyakarta

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.

Dekan,



Dr. Maryanto, M.Pd.

NIP 19600902 198702 1 001

Tembusan Yth:
1.Rektor (sebagai laporan)
2.Wakil Dekan I FIP
3.Ketua Jurusan PPSD FIP
4.Kabag TU
5.Kasubbag Pendidikan FIP
6.Mahasiswa yang bersangkutan
Universitas Negeri Yogyakarta



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH

Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)
YOGYAKARTA 55213

SURAT KETERANGAN / IJIN

070/3531/V/4/2013

Membaca Surat : Dekan Fak. Ilmu Pendidikan UNY Nomor : 2460/UN34.11/ PL/2013
Tanggal : 18 April 2013 Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

Mengingat : 1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 33 Tahun 2007, tentang Pedoman penyelenggaraan Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Departemen Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.
4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DIIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : YESY ARMAYANTI NIP/NIM : 09111241027
Alamat : KARANGMALANG, YOGYAKARTA
Judul : PENINGKATAN KEMAMPUAN MENYEBUTKAN SIMBOL HURUF VOKAL DAN KONSEKUTIF MELALUI PERMAINAN KANCING HURUF PADA ANAK KELOMPOK B TK MASYITHOH NGASEM SEWON BANTUL YOGYAKARTA
Lokasi : TK MASYITHOH NGASEM Kec. SEWON, Kota/Kab. BANTUL
Waktu : 24 April 2013 s/d 24 Juli 2013

Dengan Ketentuan

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dari Pemerintah Daerah DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website adbang.jogjapro.go.id dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuhi cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website adbang.jogjapro.go.id;
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta

Pada tanggal 24 April 2013

A.n Sekretaris Daerah

Asisten Perekonomian dan Pembangunan

Kepala Biro Administrasi Pembangunan



Tembusan :

1. Yth. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta (sebagai laporan);
2. Bupati Bantul c/q Ka. Bappeda
3. Ka. Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga DIY
4. Dekan Fak. Ilmu Pendidikan UNY
5. Yang Bersangkutan



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH
(B A P P E D A)

Jln. Robert Wolter Monginsidi No. 1 Bantul 55711, Telp. 367533, Fax. (0274) 367796
Website: bappeda.bantulkab.go.id Webmail: bappeda@bantulkab.go.id

SURAT KETERANGAN/IZIN

Nomor : 070 / 1004

Menunjuk Surat : Dari : Sekretariat Daerah DIY Nomor : 070/3531/V/4/2013
Tanggal : 24 April 2013 Perihal : Ijin Penelitian

Mengingat : a. Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Daerah Kabupaten Bantul Nomor 16 Tahun 2009 tentang Perubahan Atas Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul;
b. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perijinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta;
c. Peraturan Bupati Bantul Nomor 17 Tahun 2011 tentang Ijin Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Praktek Lapangan (PL) Perguruan Tinggi di Kabupaten Bantul.

Diizinkan kepada :
Nama : **YESY ARMAYANTI**
P. T / Alamat : UNY, KARANGMALANG YK
NIP/NIM/No. KTP : 09111241027
Tema/Judul : **PENINGKATAN KEMAMPUAN MENYEBUTKAN SIMBOL HURUF VOKAL DAN KONSONAN MELALUI PERMAINAN KANCING HURUF PADA ANAK KELOMPOK B TK MASYITHOH NGASEM SEWON BANTUL YOGYAKARTA**
Kegiatan :
Lokasi : TK Masyithoh Ngasem sewon
Waktu : 24 April 2013 s / d 24 Juli 2013
Personil :

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dalam melaksanakan kegiatan tersebut harus selalu berkoordinasi (menyampaikan maksud dan tujuan) dengan institusi Pemerintah Desa setempat serta dinas atau instansi terkait untuk mendapatkan petunjuk seperlunya;
2. Wajib menjaga ketertiban dan mematuhi peraturan perundangan yang berlaku;
3. Izin hanya digunakan untuk kegiatan sesuai izin yang diberikan;
4. Pemegang izin wajib melaporkan pelaksanaan kegiatan bentuk *softcopy* (CD) dan *hardcopy* kepada Pemerintah Kabupaten Bantul c.q Bappeda Kabupaten Bantul setelah selesai melaksanakan kegiatan;
5. Izin dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak memenuhi ketentuan tersebut di atas;
6. Memenuhi ketentuan, etika dan norma yang berlaku di lokasi kegiatan; dan
7. Izin ini tidak boleh disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu ketertiban umum dan kestabilan pemerintah.

Dikeluarkan di : B a n t u l
Pada tanggal : 24 April 2013

A.n. Kepala,
Sekretaris,
Ub.
Ka. Subbag Umum



Elis Fitriyati, SIP., MPA
NIP: 19690129 199503 2 003

Tembusan disampaikan kepada Yth.

- 1 Bupati Bantul (sebagai laporan)
- 2 Ka. Kantor Kesbangpol Kab. Bantul
- 3 Ka. Dinas DIKMENOF Kab. Bantul
- 4 Ka. TK Masyithoh Ngasen Sewon
- 5 Yang Bersangkutan

Lampiran 3. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian

TAMAN KANAK-KANAK MASYITHOH NGASEM

**Alamat: Ngasem, Desa Timbulharjo Kecamatan Sewon Kabupaten Bantul
Yogyakarta 55186**

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siti Qomariyah
Jabatan : Kepala TK Masyithoh Ngasem

Menerangkan bahwa:

Nama : Yesy Armayanti
NIM : 09111241027
Mahasiswa : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas di TK Masyithoh Ngasem, guna memperoleh data-data yang diperlukan untuk menyelesaikan skripsi dengan judul “Peningkatan Kemampuan Menyebutkan Simbol Huruf Vokal dan Konsonan Melalui Permainan Kancing Huruf pada Anak Kelompok B TK Masyithoh Ngasem Sewon Bantul Yogyakarta” pada tanggal 29 April sampai dengan 11 Mei 2013.

Demikian surat keterangan ini dibuat, dan supaya dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bantul, 13 Mei 2013

Mengetahui,

Kepala TK Masyithoh Ngasem



Siti Qomariyah

NIP. 19640101 198602 2 008

Lampiran 4. Lembar Kerja Anak Pra Tindakan

Nama:.....

Coba carilah huruf-huruf vokal yang ada pada kalimat berikut.
Berilah tanda lingkaran pada huruf vokal yang berhasil kalian temukan.



Ayah menanam tanaman



Ibu menyapu halaman



Ani menyirami bunga di pot

a	i	c	n	e	p	g	r	i	t	w	v	z
k	b	m	d	o	f	q	h	s	j	u	x	y

RENCANA KEGIATAN HARIAN
SIKLUS I PERTEMUAN I


KELOMPOK : B2
 SEMESTER/MINGGU : II/XVI
 TEMA/SUBTEMA : Tanah Airku/Pemimpin Negara Indonesia-
 Presiden Susilo Bambang Yudhoyono
 HARI/TANGGAL : Senin/29 April 2013
 MODEL PEMBELAJARAN : Berdasarkan Minat (Sudut Kegiatan)


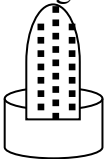
TPP	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Media dan sumber belajar	Penilaian Perkembangan Anak				Ket	
				Alat	Hasil				
					☆	☆☆	☆☆☆		☆☆☆☆
		<p>Persiapan lapangan untuk pengembangan motorik kasar: Guru membuat garis pada lantai ± sepanjang 5 meter dan menetapkan titik garis awal sebagai garis <i>start</i> dan titik garis akhir sebagai <i>finish</i>. Berikut ini kurang lebih bentuk lapangan yang dipersiapkan:</p> <div><div>S</div><div>.....5meter.....</div><div>F</div></div> <p>I. Kegiatan Awal (±30 Menit)</p> <ol style="list-style-type: none">1. Bel tanda masuk berbunyi, anak-anak berbaris sebelum masuk ke dalam kelas.2. Anak bersama guru menyanyikan lagu “Ayo Kawan Kita Bersenam” dengan menggerakkan badan sesuai kalimat yang ada didalam lagu.3. Anak bersama guru menyanyikan lagu “Taman Kanak-kanak Asuhan Muslimah” dengan bertepuk tangan.4. Selanjutnya anak-anak mengikuti kegiatan pengembangan motorik kasar.							
Terampil menggunakan tangan kanan dan tangan kiri	Memantulkan bola kecil dengan memutar	<p>Kegiatan pengembangan motorik kasar:</p> <ul style="list-style-type: none">• Praktek Langsung: anak memantulkan bola kecil sambil berjalan maju dari garis <i>start</i> menuju garis <i>finish</i> dan memutar badan satu putaran penuh saat berada pada garis <i>finish</i>.	Anak, bola tenis	Unjuk kerja (ketangkasan)					

(FMK 4)	badan, menganyun-kan lengan dan melangkah	<p>Kegiatan pengembangan motorik kasar diawali dengan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak melihat contoh dari guru, cara memantulkan bola kecil sambil berjalan dari garis <i>start</i> menuju garis <i>finish</i> dan berputar satu putaran penuh saat berada pada garis finish dengan tetap memantulkan bola. 2. Selanjutnya, anak berbaris rapi membentuk satu gerbong kereta api dibelakang garis <i>start</i> 3. Satu persatu anak menirukan guru memantulkan bola kecil sambil berjalan dari garis <i>start</i> menuju garis <i>finish</i> dan berputar satu putaran penuh saat berada pada garis finish, dengan tetap memantulkan bola. 4. Apabila bola terjatuh pada saat dipantulkan, maka anak mengulang kembali memantulkan bola dari titik jatuhnya bola. 5. Setelah semua anak selesai memantulkan bola, anak masuk ke dalam kelas. 							
Membiasakan diri beribadah (NAM2)	Berdoa sebelum kegiatan sesuai dengan keyakinannya	<p>Salam dan Berdoa</p> <ul style="list-style-type: none"> • Praktek Langsung: Anak bersama guru berdoa sebelum belajar. Setelah semua anak masuk ke dalam kelas dan duduk dengan rapi, guru mengucapkan salam dan anak menjawab salam, kemudian dilanjutkan berdoa yang dipimpin oleh salah satu anak. • Anak bersama guru berdoa dengan melafalkan Surat Al fatihah, Kalimat Syahadat, hafalan surat pendek, dan doa sebelum belajar. 	Anak, guru	Observasi (Sikap dalam berdoa)					
Mengenal berbagai macam lambang, huruf vokal dan konsonan (Kkblbh3)	Pengenalan huruf vokal dan konsonan	<ul style="list-style-type: none"> • Tanya jawab: anak bersama guru melakukan tanya jawab mengenai tema hari ini yaitu “Pemimpin Negara Indonesia- Presiden” • Setelah berdoa, anak mendengarkan kegiatan apersepsi yang dilakukan guru. Anak menjawab pertanyaan guru mengenai tema hari ini yaitu “Pemimpin Negara Indonesia yaitu Presiden” meliputi: “Siapa nama presiden Indonesia?” dan “Di kota mana presiden tinggal ?” • Anak melihat foto presiden dan tulisan nama presiden yaitu “Susilo Bambang Yudhoyono” yang ditunjukkan oleh guru. • Anak juga melihat foto kota Jakarta sebagai kota tempat tinggal 	Anak. guru	Observasi (ketepatan)					

		<p>presiden dan bangunan yang melambangkan kota jakarta seperti monumen nasional berikut tulisan “Monumen Nasional”.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melalui tulisan “Susilo Bambang Yudhoyono” dan “Monumen Nasional “, anak menyebutkan huruf apa saja yang terdapat pada kedua tulisan tersebut. Anak juga menyebutkan huruf vokal yang ada pada kedua tulisan tersebut. • Anak dibantu guru kemudian menyimpulkan bahwa kelompok huruf vokal terdiri dari [a], [i], [u], [e], [o] dan selain kelima huruf tersebut termasuk kelompok huruf konsonan. 							
Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal (BK1)	Mengenal simbol huruf vokal dan konsonan	<p>II. Kegiatan Inti (± 60 Menit)</p> <p>Sudut Alam Sekitar</p> <p>Anak bermain mengenal simbol huruf vokal dan konsonan melalui permainan kancing huruf.</p> <p>Sebelum permainan dimulai guru telah mempersiapkan peralatan untuk masing-masing kelompok berupa:</p> <p>d. 210 kancing huruf terdiri dari:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kancing huruf konsonan [b] sampai [z] dimana masing-masing huruf konsonan dibuat 5 kancing huruf sehingga terdapat 105 kancing huruf konsonan. • Kancing huruf vokal [a], [i], [u], [e], [o]. Masing-masing huruf vokal dibuat 20 kancing huruf dan khusus untuk huruf vokal [a] dibuat 25 kancing huruf sehingga terdapat 105 kancing huruf vokal. <p>e. 105 kartu huruf. Setiap kartu huruf terdiri dari pasangan huruf konsonan dan huruf vokal yang dibuat sebanyak 5 buah. (Bentuk kartu huruf terdapat pada bagian akhir lembar RKH)</p> <p>f. 3 tempat untuk setiap anak. Satu tempat untuk mengelompokkan kancing huruf berdasarkan kartu huruf yang diperoleh, 2 lainnya untuk mengelompokkan kancing huruf konsonan dan kancing huruf vokal.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Permainan kancing huruf dimulai dengan anak-anak mendengarkan penjelasan guru mengenai langkah-langkah dan aturan permainan kancing huruf seperti berikut: 	<p>Anak, 210 kancing huruf , 105 kartu huruf, 3 tempat untuk setiap anak.</p>	Unjuk kerja (ketepatan)					

		<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak membentuk kelompok, dimana setiap kelompok terdiri dari lima orang anak 2. Masing-masing kelompok anak membentuk posisi duduk secara melingkar 3. Ditengah lingkaran guru meletakkan kancing huruf secara acak dan menyebar namun tetap dapat dijangkau oleh kelima anak yang mengikuti permainan 4. Selanjutnya, masing-masing anak dibagikan 3 tempat 5. Anak melakukan “hompimpah” hingga terbentuk urutan kesatu, kedua, ketiga, keempat sampai dengan kelima 6. Anak yang memperoleh urutan pertama mengocok kartu huruf yang telah disediakan dan kemudian kartu huruf tersebut diletakkan di tengah lingkaran 7. Masing-masing anak mengambil 1 kartu huruf berdasarkan urutan yang telah ditentukan dari “hompipah”. 8. Anak yang telah memperoleh kartu huruf langsung mencari kancing huruf yang sesuai dengan kartu huruf yang diperolehnya. 9. Misalnya muncul kartu huruf, terdiri dari huruf [b] dan huruf [a] maka anak mengambil kedua kancing huruf tersebut yaitu kancing huruf [b] dan kancing huruf [a]. Selanjutnya kancing huruf tersebut dimasukkan kedalam tempat yang telah disediakan dan anak berhak mengambil kartu huruf lagi begitu seterusnya sampai kartu huruf yang tersedia habis. Masing-masing anak berlomba untuk memperoleh kancing huruf dengan jumlah paling banyak. 10. Setelah kartu huruf yang dimainkan habis, kemudian masing-masing anak harus mengelompokkan kancing huruf yang diperolehnya kedalam tempat huruf konsonan dan tempat huruf vokal miliknya. 11. Setelah selesai anak menunjukkan kancing huruf yang diperolehnya kepada guru dan kemudian mengucapkan setiap huruf yang ada pada kancing huruf yang diperolehnya. 							
--	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	--	--	--	--

		<p>12. Guru memperhatikan masing-masing anak ketika mengucapkan bunyi huruf, guru membenarkan apabila anak salah mengucapkan bunyi huruf dan apabila anak belum mengucapkan bunyi huruf dengan artikulasi yang jelas</p> <p>13. Pemenang dari permainan ini adalah anak yang mendapat kancing huruf paling banyak.</p> <p>14. Guru memberikan pujian kepada anak yang memenangkan permainan</p>							
Menggambar sesuai gagasannya(FMH6)	Melukis dengan bulu ayam	<p>Sudut Keluarga</p> <p>Pemberian Tugas:</p> <p>Anak melukis baju presiden Susilo Bambang Yudhoyono menggunakan bulu ayam. Peralatan yang dipersiapkan berupa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lembar kerja anak bergambar foto Susilo Bambang Yudhoyono dengan baju warna putih. Berikut ini lembar kerja anak yang dipersiapkan:  <ul style="list-style-type: none"> • Cat poster warna primer yaitu merah, kuning, biru • Bulu ayam yang dijadikan kuas untuk melukis <p>Kegiatan ini diawali dengan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak melihat guru cara mengambil warna menggunakan ujung bulu ayam • Anak melihat guru cara melukis baju presiden menggunakan bulu ayam yang telah diberi warna • Anak melukis baju presiden menurut kreativitas masing-masing • Anak diperbolehkan melukis menggunakan warna campuran dari 3 warna primer yang disediakan. 	Anak, Lembar kerja anak, bulu ayam, cat poster	Hasil Karya (kreativitas)					
Melakukan eksplorasi	Membuat bentuk	<p>Sudut Pembangunan</p> <p>Pemberian Tugas:</p> <p>Anak membuat Bentuk “Monumen Nasional” sebagai lambang</p>	Anak, potongan kardus,	Hasil Karya (kerapian)					

dengan berbagai media kegiatan (FMH 8)	“Monumen Nasional” dari kardus	<p>kota Jakarta tempat presiden Susilo Bambang Yudhoyono tinggal dari bahan dasar kardus.</p> <p>Peralatan yang dipersiapkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Potongan kardus berbentuk  • Kotak kubus yang dibentuk dari kertas lipat • Lem <p>Kegiatan ini diawali dengan:</p> <p>Anak memperhatikan guru, cara membuat “Monumen Nasional” berikut ini:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengelupas potongan kardus hingga muncul permukaan yang bergelombang. • Potongan kardus tersebut kemudian digulung hingga terbentuk seperti cerobong asap dan di rekatkan menggunakan lem. • Langkah terakhir gulungan tersebut dimasukkan ke dalam kotak berbentuk kubus hingga terbentuk bangunan seperti “Monumen Nasional”. Berikut ini kurang lebih bentuk jadi “Monumen Nasional” yang dibuat:  <ul style="list-style-type: none"> • Selanjutnya, anak membuat “Monumen Nasional” sesuai langkah-langkah yang dicontohkan guru 	lem, kotak berbentuk kubus.						
		<p>III. istirahat (30 Menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cuci tangan - Bermain 							
		<p>IV. Kegiatan Akhir (30 Menit)</p> <p>Setelah istirahat selesai dan anak-anak telah duduk dengan rapi, anak bersama guru menyanyikan lagu “Dari Sabang Sampai Merauke”, dan “Garuda Pancasila” sambil bertepuk tangan. Selanjutnya beberapa anak dipersilahkan untuk bernyanyi di depan kelas. Setelah dirasa cukup, selanjutnya anak mendengarkan guru melakukan kegiatan evaluasi.</p>							

Memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah) (SE7)	Berani bertanya dan menjawab pertanyaan	<p>Tanya Jawab:</p> <p>Anak bersama guru bercakap-cakap mengenai kegiatan yang telah dilakukan dalam 1 hari.</p> <p>Guru mengulas kembali kegiatan yang telah dilakukan dalam 1 hari</p> <p>Anak menjawab pertanyaan guru mengenai kegiatan apa saja yang telah dilakukan dan kegiatan mana yang paling disukai</p> <p>Anak juga menjawab pertanyaan guru mengenai tema hari ini yaitu "Pemimpin Negara Indonesia yaitu Presiden" meliputi: "Siapa nama presiden Indonesia?" dan "Di kota mana presiden tinggal?"</p>	Anak, guru	Percakapan (keberanian)						
		<p>Berdoa, Salam, Pulang</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak-anak berdoa yang dipimpin oleh guru • Anak bersama guru melafalkan doa untuk kedua orang tua, doa setelah belajar dan doa akan pulang. • Guru mengucapkan salam dan anak menjawab salam • Kelompok anak yang paling tertib dalam berdoa diperbolehkan pulang terlebih dahulu 								



Mengetahui Kepala TK

Siti Qomariah

NIP.19640101 198602 0 008

Bantul, 29 April 2013

Guru Kelas

Yuyun Supraptiningsih, S.Pd.T

Keterangan:

Jumlah Anak = 30 anak

S = 3 anak

I = 5 anak

A = - anak

RENCANA KEGIATAN HARIAN
SIKLUS I PERTEMUAN 2

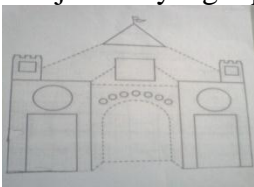
KELOMPOK : B2
SEMESTER/MINGGU : II/XVI
TEMA/SUBTEMA : Tanah Airku/Pemimpin Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta-
Sultan Hamengkubuwono X
HARI/TANGGAL : Kamis/2 Mei 2013
MODEL PEMBELAJARAN : Berdasarkan Minat (Sudut Kegiatan)

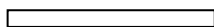
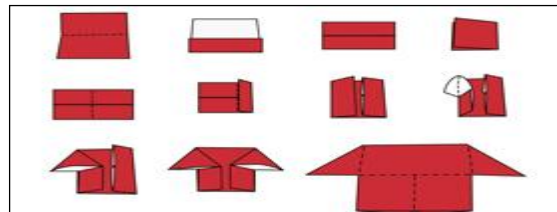
TPP	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Media dan sumber belajar	Penilaian Perkembangan Anak					Ket
				alat	hasil				
					☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	
		I. Kegiatan Awal (±30 Menit) 1. Bel tanda masuk berbunyi, anak-anak berbaris sebelum masuk ke dalam kelas. 2. Anak bersama guru menyanyikan lagu “Ayo Kawan Kita Bersenam” dengan menggerakkan badan sesuai kalimat yang ada didalam lagu. 3. Anak bersama guru menyanyikan lagu “Taman Kanak-kanak Asuhan Muslimah” dengan bertepuk tangan. 4. Selanjutnya anak-anak mengikuti kegiatan pengembangan motorik kasar.							
Melakukan gerakan koordinasi gerakan kaki-tangan-kepala dalam melakukan tarian/senam (FMK2)	Senam fantasi bentuk meniru misalnya: menirukan gerakan tanaman yang terkena angin dengan lincah .	Kegiatan pengembangan motorik kasar: • Praktek Langsung: Anak menirukan gerakan pohon tertiuip angin baik angin sepoi-sepoi, angin kencang, dan angin kencang sekali. • Kegiatan ini diawali dengan: 1. Anak-anak membentuk lingkaran besar dengan bernyanyi “Lingkaran kecil lingkaran besar” 2. Guru memposisikan diri ditengah lingkaran 3. Anak mendengarkan cerita guru tentang perjalanan kesebuah hutan. Ditengah hutan guru merasakan angin sepoi-sepoi dan melihat pohon tertiuip angin sepoi-sepoi.	Anak, guru	Unjuk Kerja (Kelincahan)					


		<p>4. Anak menirukan gerakan pohon tertiup angin sepoi-sepoi</p> <p>5. Tiba-tiba angin kencang berhembus, gerakan pohon menjadi semakin cepat.</p> <p>6. Anak menirukan gerakan pohon tertiup angin kencang</p> <p>7. Beberapa saat kemudian, angin yang begitu kencang berhembus dan gerakan pohon menjadi semakin tak terkendali</p> <p>8. Anak menirukan gerakan pohon tertiup angin yang begitu kencang berhembus</p> <p>9. Setelah selesai, anak masuk kedalam kelas.</p>							
		<ul style="list-style-type: none"> • Salam dan Berdoa Setelah semua anak masuk ke dalam kelas dan duduk dengan rapi, guru mengucapkan salam dan anak menjawab salam, kemudian dilanjutkan berdoa yang dipimpin oleh salah satu anak. • Anak bersama guru berdoa dengan melafalkan Surat Al fatihah, Kalimat Syahadat, hafalan surat pendek, dan doa sebelum belajar 							
Memahami perilaku mulia (jujur, penolong, sopan, hormat, dsb) (NAM3)	Menghormati guru, orang tua dan orang yang lebih tua	<ul style="list-style-type: none"> • Bercakap-cakap: Anak bersama guru bercakap-cakap mengenai mengenai perilaku yang termasuk menghormati dan tidak menghormati guru, orang tua, dan orang yang lebih tua • Kegiatan ini diawali dengan: <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menempelkan 4 gambar, gambar 1 memperlihatkan seorang anak yang merobek koran yang sedang dibaca oleh sang ayah, gambar 2 memperlihatkan seorang anak yang menjulurkan lidah ketika bertemu dengan paman dan bibinya, gambar 3 memperlihatkan anak yang membuatkan minum untuk ibunya, gambar 4 memperlihatkan anak yang duduk tenang ketika paman dan bibinya berkunjung kerumah dan berbincang-bincang dengan kedua orang tuanya 2. Anak memilih perbuatan yang termasuk menghormati dan tidak menghormati guru, orang tua, dan orang yang lebih tua 3. Anak memberikan alasan mengapa perbuatan tersebut termasuk perbuatan yang menghormati dan tidak menghormati guru, orang tua, dan orang yang lebih tua 	Anak, guru, Ilustrasi gambar	Percakapan (mampu membedakan perbuatan yang termasuk menghormati dan tidak menghormati guru, orang tua, dan orang yang lebih tua)					

		<p>Setelah selesai, anak mendengarkan kegiatan apersepsi yang dilakukan guru dengan menjawab pertanyaan guru mengenai tema hari ini yaitu Pemimpin Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta-Sultan Hamengkubuwono X meliputi: “Siapa nama Pemimpin Daerah Istimewa Yogyakarta?” dan “Di mana tinggalnya?”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak melihat foto Sultan Hamengkubuwono X dan tulisan “Sultan Hamengkubuwono X ” yang ditunjukkan guru. • Anak juga melihat foto Keraton Jogja sebagai tempat tinggal Sultan Hamengkubuwono X dan tulisan “Keraton Jogja” • Melalui tulisan “Sultan Hamengkubuwono X” dan “Keraton Jogja “, anak menyebutkan huruf apa saja yang terdapat pada kedua tulisan tersebut. • Anak menyebutkan huruf vokal yang ada pada kedua tulisan tersebut. • Anak-anak menyimpulkan kembali bahwa kelompok huruf vokal terdiri dari [a], [i], [u], [e], [o] dan selain kelima huruf tersebut termasuk kelompok huruf konsonan. 							
		<p>II. Kegiatan Inti (± 60 Menit)</p>							
<p>Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal (BK1)</p>	<p>Mengenal simbol huruf vokal dan konsonan</p>	<p>Sudut Alam Sekitar Praktek Langsung: Anak bermain Mengenal simbol huruf vokal dan konsonan melalui permainan kancing huruf. Sebelum permainan dimulai guru telah mempersiapkan peralatan untuk masing-masing kelompok berupa: a. 210 kancing huruf terdiri dari:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kancing huruf konsonan [b] sampai [z] dimana masing-masing huruf konsonan dibuat 5 kancing huruf sehingga terdapat 105 kancing huruf konsonan. • Kancing huruf vokal [a], [i], [u], [e], [o]. Masing-masing huruf vokal dibuat 20 kancing huruf dan khusus untuk huruf vokal [a] dibuat 25 kancing huruf sehingga terdapat 105 kancing huruf vokal. 	<p>Anak, 210 kancing huruf , 105 kartu huruf, 3 wadah untuk setiap anak.</p>	<p>Unjuk kerja (ketepatan)</p>					

		<p>b. 105 kartu huruf. Setiap kartu huruf terdiri dari pasangan huruf konsonan dan huruf vokal yang dibuat sebanyak 5 buah. (Bentuk kartu huruf terdapat pada bagian akhir lembar RKH)</p> <p>c. 3 tempat untuk setiap anak. Satu tempat untuk mengelompokkan kancing huruf berdasarkan kartu huruf yang diperoleh, 2 lainnya untuk mengelompokkan kancing huruf konsonan dan kancing huruf vokal.</p> <p>Permainan kancing huruf dimulai dengan anak-anak mendengarkan penjelasan guru mengenai langkah-langkah dan aturan permainan kancing huruf seperti berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak membentuk kelompok, dimana setiap kelompok terdiri dari lima orang anak 2. Masing-masing kelompok anak membentuk posisi duduk secara melingkar 3. Ditengah lingkaran guru meletakkan kancing huruf secara acak dan menyebar namun tetap dapat dijangkau oleh kelima anak yang mengikuti permainan 4. Selanjutnya, masing-masing anak dibagikan 3 tempat 5. Anak melakukan “hompimpah” hingga terbentuk urutan kesatu, kedua, ketiga, keempat sampai dengan kelima 6. Anak yang memperoleh urutan pertama mengocok kartu huruf yang telah disediakan dan kemudian kartu huruf tersebut diletakkan di tengah lingkaran 7. Masing-masing anak mengambil 1 kartu huruf berdasarkan urutan yang telah ditentukan dari “hompipah”. 8. Anak yang telah memperoleh kartu huruf langsung mencari kancing huruf yang sesuai dengan kartu huruf yang diperolehnya. 9. Misalnya muncul kartu huruf, terdiri dari huruf [b] dan huruf [a] maka anak mengambil kedua kancing huruf tersebut yaitu kancing huruf [b] dan kancing huruf [a]. Selanjutnya kancing huruf tersebut dimasukkan kedalam tempat yang telah disediakan dan anak berhak mengambil 							
--	--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	--	--	--	--

		<p>10. kartu huruf lagi begitu seterusnya sampai kartu huruf yang tersedia habis. Masing-masing anak berlomba untuk memperoleh kancing huruf dengan jumlah paling banyak.</p> <p>11. Setelah kartu huruf yang dimainkan habis, kemudian masing-masing anak harus mengelompokkan kancing huruf yang diperolehnya kedalam tempat huruf konsonan dan tempat huruf vokal miliknya.</p> <p>12. Setelah selesai anak menunjukkan kancing huruf yang diperolehnya kepada guru dan kemudian mengucapkan setiap huruf yang ada pada kancing huruf yang diperolehnya.</p> <p>13. Guru memperhatikan masing-masing anak ketika mengucapkan bunyi huruf, guru membenarkan apabila anak salah mengucapkan bunyi huruf dan apabila anak belum mengucapkan bunyi huruf dengan artikulasi yang jelas</p> <p>14. Pemenang dari permainan ini adalah anak yang mendapat kancing huruf paling banyak.</p> <p>15. Guru memberikan pujian kepada anak yang memenangkan permainan</p>							
Mengklasifikasi benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih	Memasangkan bentuk geometri dengan gambar rumah dinas gubernur	<p>Sudut Pembangunan</p> <p>Pemberian Tugas:</p> <p>Anak memasang bentuk-bentuk bangun geometri berupa segitiga, lingkaran, persegi dan persegi panjang ke dalam gambar rumah Sultan Hamengkubuwono X.</p> <p>Peralatan yang dipersiapkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lembar kerja anak bergambar rumah Sultan Hamengkubuwono X . Berikut ini lembar kerja anak yang dipersiapkan: 	Anak, Lembar kerja anak, potongan kertas bangun geometri dan lem	Hasil Karya (ketepatan dan kerapian)					

dari 2 variasi (KBWUP3)		<ul style="list-style-type: none">Bentuk bangun geometri yaitu 2 persegi panjang, 2 lingkaran, 1 persegi empat dan 1 segitiga yang ukurannya disesuaikan dengan lembar kerja anak yang tersediaLem Kegiatan ini diawali dengan: <ul style="list-style-type: none">Anak mendengarkan penjelasan guru mengenai nama-nama bangun geometri dan bagian-bagian gambar yang harus ditemplei bangun geometriSetelah selesai menempelkan bangun geometri, anak mewarnai bangunan rumah Sultan Hamengkubuwono X agar menjadi indah.							
Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan (FMH8)	Melipat, menggunting, menempel bentuk gedung “Keraton Jogja”	<p>Sudut Kebudayaan</p> <p>Pemberian Tugas:</p> <p>Anak melipat kertas membentuk rumah atau bangunan menyerupai “Keraton Jogja”.</p> <p>Peralatan yang dipersiapkan:</p> <ul style="list-style-type: none">1 kertas lipat untuk masing-masing anakPotongan kertas warna-warni berbentuk persegi panjang seperti berikut:  <p>Kegiatan ini diawali dengan:</p> <ul style="list-style-type: none">Anak mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru mengenai langkah-langkah melipat kertas menjadi bangunan menyerupai “Keraton Jogja”. Berikut ini ilustrasi langkah-langkah melipat kertas menjadi bangunan rumah: <div data-bbox="734 1083 1288 1295"></div>	Anak, kertas lipat, potongan kertas, lem, gunting	Hasil Karya (kerapian)					

		<ul style="list-style-type: none"> Setelah bangunan rumah terbentuk, anak memperhatikan contoh yang diberikan guru ketika memotong potongan kertas warna-warni menjadi 4 jendela dan 1 pintu. Berikut kurang lebih bangunan rumah yang terbentuk:  <ul style="list-style-type: none"> Anak diberikan kebebasan untuk memberikan hiasan bangunan rumah sesuai kreativitas masing-masing 							
		III. Istirahat (30 Menit) - Cuci tangan - Bermain							
Mengekspresi-kan emosi sesuai kondisi yang ada (senang, sedih, antusias dan sebagainya) (SE3)	Sabar menunggu giliran	IV. Kegiatan Akhir (30 Menit) Setelah istirahat selesai dan anak-anak telah duduk dengan rapi, anak bersama guru menyanyikan lagu “Gundul-gundul pacul” sambil memperagakan isi lagu tersebut. Selanjutnya setiap kelompok anak bernyanyi lagu “Gundul-gundul pacul” di depan kelas.		Observasi (sikap dalam menunggu giliran)					
Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama (BMB2)	Menyebutkan berbagai bunyi	Praktek Langsung: Anak menirukan bunyi alat musik tradisional <ul style="list-style-type: none"> Anak melihat kenthongan dan rebana yang dibawa guru sebagai alat musik tradisional yang ada disekitar tempat tinggal anak. Anak mendengarkan ketika guru membunyikan kedua alat musik tradisional tersebut secara bergantian. Anak menirukan bunyi kedua alat musik tersebut Selanjutnya, anak menjawab pertanyaan guru mengenai benda apa yang dapat menghasilkan suara yang sama seperti kenthongan atau rebana 	Anak, guru	Observasi (Ketepatan)					

RENCANA KEGIATAN HARIAN
SIKLUS II PERTEMUAN 1
















KELOMPOK : B2
SEMESTER/MINGGU : II/XVI
TEMA/SUBTEMA : Alam Semesta/Jenis-jenis musim-Musim Hujan- Hal-Hal yang Muncul Pada Saat Hujan
HARI/TANGGAL : Selasa/7 Mei 2013
MODEL PEMBELAJARAN : Berdasarkan Minat (Sudut Kegiatan)

TPP	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat/ Sumber Pembe- lajaran	Penilaian Perkembangan Anak				Ket	
				Alat	Hasil				
					☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆		
		<p>Persiapan lapangan: Guru membuat garis pada lantai ± sepanjang 4 meter dan menetapkan titik garis awal sebagai garis <i>start</i> dan titik garis akhir sebagai <i>finish</i>. Berikut ini kurang lebih bentuk lapangan yang dipersiapkan:</p> <div><div>S</div><div>.....4 meter.....▶</div><div>F</div></div> <p>I. Kegiatan Awal (±30 Menit)</p> <ol style="list-style-type: none">1. Bel tanda masuk berbunyi, anak-anak berbaris sebelum masuk ke dalam kelas.2. Anak bersama guru menyanyikan lagu “Ayo Kawan Kita Bersenam” dengan menggerakkan badan sesuai kalimat yang ada didalam lagu.3. Anak bersama guru menyanyikan lagu “Taman Kanak-kanak Asuhan Muslimah” dengan bertepuk tangan.4. Selanjutnya anak-anak mengikuti kegiatan pengembangan motorik kasar.							
Menirukan gerakan tubuh	Berdiri dengan tumit diatas satu	<p>Kegiatan pengembangan motorik kasar: Praktek Langsung: Anak melakukan gerakan berdiri dengan tumit diatas satu kaki untuk melatih keseimbangan.</p>	Anak, guru	Unjuk kerja (ketangkasan)					

secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan (FMK1)	kaki	<p>Kegiatan ini diawali dengan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak memperhatikan contoh cara berdiri dengan mengangkat satu kaki yang ditunjukkan guru 2. Selanjutnya, anak memperhatikan pada saat guru memberikan contoh berjalan dengan mengangkat satu kaki dari garis <i>start</i> menuju garis <i>finish</i> 3. Anak berbaris membentuk 1 gerbong kereta api 4. Satu persatu anak berjalan dari garis <i>start</i> menuju garis <i>finish</i> dengan mengangkat satu kaki 5. Apabila anak terjatuh sebelum sampai garis <i>finish</i> maka anak mengulang kembali berjalan dengan mengangkat 1 kaki dari titik jatuhnya anak. 6. Setelah semua anak selesai berjalan dengan mengangkat 1 kaki, anak masuk kedalam kelas. 							
		<p>Salam dan Berdoa. Setelah semua anak masuk ke dalam kelas dan duduk dengan rapi, guru mengucapkan salam & anak menjawab salam, kemudian dilanjutkan berdoa yang dipimpin oleh salah satu anak. Anak bersama guru berdoa dengan melafalkan Surat Al fatihah, Kalimat Syahadat, hafalan surat pendek, & doa sebelum belajar.</p>							
Mengenal sebab akibat tentang lingkungannya (angin bertiup menyebabkan daun bergerak, air dapat menyebabkan sesuatu menjadi basah) (Kpus4)	Mengungkapkan sebab akibat	<p>Setelah berdoa, anak mendengarkan guru melakukan kegiatan apersepsi dan menjawab pertanyaan guru mengenai tema hari ini yaitu “Musim Hujan” meliputi “Hal-hal apa saja yang muncul pada saat hujan?” dan apa mengapa benda-benda menjadi basah setelah hujan turun?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak menggambar di papan tulis hal-hal yang muncul pada saat hujan • Anak menamai hal-hal yang muncul ketika hujan seperti air hujan, awan, petir, angin, • Anak menyebutkan huruf vokal pada kata-kata tersebut • Anak menyimpulkan bahwa kelompok huruf vokal terdiri dari [a], [i], [u], [e], [o] dan selain kelima huruf tersebut termasuk kelompok huruf konsonan. • Anak menjawab benda-benda setelah hujan menjadi basah karena terkena air hujan 							

Mengenal agama yang dianut (NAM1)	Menyanyi lagu hujan	<p>Bercakap-cakap:</p> <p>Anak bersama guru bercakap-cakap mengenai Dzat yang menciptakan hujan.</p> <p>Anak bersama guru menyanyikan lagu “Tik tik bunyi hujan” sambil bertepuk tangan. Selanjutnya, anak bercakap-cakap bersama guru mengenai “Siapa yang menciptakan hujan?” dan “Apa saja manfaat hujan untuk kehidupan?”</p>	Anak, guru	Percakapan (mengungkap gagasan)						
Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal (BK1)	Mengenal simbol huruf vokal dan konsonan	<p>Kegiatan Inti (± 60 Menit)</p> <p>Sudut Alam Sekitar</p> <p>Pemberian Tugas: Anak bermain Mengenal simbol huruf vokal dan konsonan melalui permainan kancing huruf.</p> <p>Sebelum permainan dimulai guru telah mempersiapkan peralatan untuk masing-masing kelompok berupa:</p> <p>a. 210 kancing huruf terdiri dari:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kancing huruf konsonan [b] sampai [z] dimana masing-masing huruf konsonan dibuat 5 kancing huruf sehingga terdapat 105 kancing huruf konsonan. • Kancing huruf vokal [a], [i], [u], [e], [o]. Masing-masing huruf vokal dibuat 20 kancing huruf dan khusus untuk huruf vokal [a] dibuat 25 kancing huruf sehingga terdapat 105 kancing huruf vokal. <p>b. 105 kartu huruf. Setiap kartu huruf terdiri dari pasangan huruf konsonan dan huruf vokal yang dibuat sebanyak 5 buah. (Bentuk kartu huruf terdapat pada bagian akhir lembar RKH)</p> <p>c. 3 tempat untuk setiap anak. Satu tempat untuk mengelompokkan kancing huruf berdasarkan kartu huruf yang diperoleh, 2 lainnya untuk mengelompokkan kancing huruf konsonan dan kancing huruf vokal.</p> <p>Permainan kancing huruf dimulai dengan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak bersama guru menyanyikan lagu Belajar Huruf Vokal. • Anak menyebutkan nama masing-masing secara bergantian 	Anak, 210 kancing huruf, 105 kartu huruf, 3 wadah untuk setiap anak.	Unjuk kerja (ketepatan)						

		<p>huruf [a] maka anak mengambil kedua kancing huruf tersebut yaitu kancing huruf [b] dan kancing huruf [a]. Selanjutnya kancing huruf tersebut dimasukkan kedalam tempat yang telah disediakan dan anak berhak mengambil kartu huruf lagi begitu seterusnya sampai kartu huruf yang tersedia habis. Masing-masing anak berlomba untuk memperoleh kancing huruf dengan jumlah paling banyak.</p> <p>10. Setelah kartu huruf yang dimainkan habis, kemudian masing-masing anak harus mengelompokkan kancing huruf yang diperolehnya kedalam tempat huruf konsonan dan tempat huruf vokal miliknya.</p> <p>11. Setelah selesai anak menunjukkan kancing huruf yang diperolehnya kepada guru dan kemudian mengucapkan setiap huruf yang ada pada kancing huruf yang diperolehnya.</p> <p>12. Guru memperhatikan masing-masing anak ketika mengucapkan bunyi huruf, guru membenarkan apabila anak salah mengucapkan bunyi huruf dan apabila anak belum mengucapkan bunyi huruf dengan artikulasi yang jelas</p> <p>13. Pemenang dari permainan ini adalah anak yang mendapat kancing huruf paling banyak.</p> <p>14. Guru memberikan pujian kepada anak yang memenangkan permainan</p>							
Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol	Menghubungkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya	<p>Sudut Pembangunan: Pemberian Tugas: Anak menghubungkan kata “hujan”, “awan”, “petir”, “angin”, dan “payung” dengan gambar yang melambangkannya.</p> <p>Peralatan yang dipersiapkan:</p> <ul style="list-style-type: none">• Pensil & penghapus	Anak, lka, pensil, penghapus	Hasil karya (ketepatan)					

untuk kesiapan membaca (BMB3)		<ul style="list-style-type: none">Lembar kerja anak berisi kata “hujan”, “awan”, “petir”, “angin” dan “payung” dengan gambar yang melambangkannya. Berikut lembar kerja yang dipersiapkan: <div><table><tr><td>hujan</td><td>o</td><td>o</td><td></td></tr><tr><td>awan</td><td>o</td><td>o</td><td></td></tr><tr><td>petir</td><td>o</td><td>o</td><td></td></tr><tr><td>angin</td><td>o</td><td>o</td><td></td></tr><tr><td>payung</td><td>o</td><td>o</td><td></td></tr></table></div> <p>Kegiatan ini diawali dengan:</p> <ul style="list-style-type: none">Anak mendengarkan penjelasan guru cara menghubungkan kata dengan gambar yang melambangkannya yaitu dengan menarik garis dari kata ke gambar yang melambangkannyaAnak menghubungkan kata dengan gambar yang melambangkannya sesuai contoh yang diberikan guru	hujan	o	o		awan	o	o		petir	o	o		angin	o	o		payung	o	o							
hujan	o	o																										
awan	o	o																										
petir	o	o																										
angin	o	o																										
payung	o	o																										
Mengambar sesuai gagasannya (FMH6)	Menggambar bebas dengan arang	<p>Sudut Keluarga</p> <p>Pemberian Tugas: Anak menggambar bebas tentang suasana pada saat hujan turun menggunakan arang</p> <p>Peralatan yang dipersiapkan:</p> <p>1 lembar kertas gambar untuk masing-masing anak & arang</p> <p>Kegiatan ini diawali dengan:</p> <ul style="list-style-type: none">Anak melihat contoh guru cara menggambar menggunakan arangAnak menggambar suasana pada saat hujan turun menggunakan arang pada selembar kertas sesuai kreativitas masing-masing	Anak, arang, kertas gambar	Hasil karya (kreativitas)																								

RENCANA KEGIATAN HARIAN
SIKLUS II PERTEMUAN 2

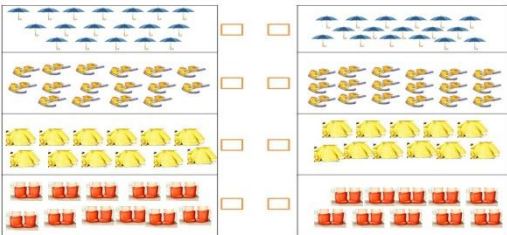
KELOMPOK : B2
SEMESTER/MINGGU : II/XVI
TEMA/SUBTEMA : Alam Semesta/Jenis-jenis musim-Musim Hujan-Benda-Benda yang Melindungi Diri dari Air Hujan
HARI/TANGGAL : Sabtu/11 Mei 2013
MODEL PEMBELAJARAN : Berdasarkan Minat (Sudut Kegiatan)

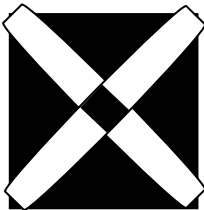
TPP	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Media dan sumber belajar	Penilaian Perkembangan Anak				Ket	
				Alat	Hasil				
					☆	☆☆	☆☆☆		☆☆☆☆
		I. Kegiatan Awal (±30 Menit) 1. Bel tanda masuk berbunyi, anak-anak berbaris sebelum masuk ke dalam kelas. 2. Anak bersama guru menyanyikan lagu “Ayo Kawan Kita Bersenam” dengan menggerakkan badan sesuai kalimat yang ada didalam lagu. 3. Anak bersama guru menyanyikan lagu “Taman Kanak-kanak Asuhan Muslimah” dengan bertepuk tangan. 4. Selanjutnya anak-anak mengikuti kegiatan pengembangan motorik kasar.							
Melakukan permainan fisik dengan teratur (FMK3)	Melakukan permainan fisik, misal petak umpet, tikus dan kucing, dll.	Kegiatan pengembangan motorik kasar: Praktek Langsung: Anak melakukan permainan fisik dengan bermain petak umpet Kegiatan ini diawali dengan: 1. Anak mendengarkan penjelasan guru mengenai aturan permainan petak umpet yaitu: <ul style="list-style-type: none">Anak berkumpul dan melakukan hompipah untuk menentukan siapa yang jaga.Anak yang jaga berdiri ditempat pertahanan, sementara yang lain bersembunyiPenjaga mencari anak yang bersembunyi, bila sudah ketahuan, penjaga harus menyebut nama anak tersebut dan memegang	Anak, guru	Unjuk kerja (ketangkasan)					

		<p>tempat pertahanannya.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jika anak yang ketahuan berhasil memegang tempat pertahanan terlebih dahulu maka anak yang jaga melanjutkan mencari tempat persembunyian anak yang lain • Jika anak yang ketahuan tidak berhasil memegang tempat pertahanan terlebih dahulu maka anak tersebut mendapat giliran jaga dan semua anak yang bersembunyi keluar dari tempat persembunyiannya dan permainan di ulang kembali dari awal <p>2. Anak melakukan permainan petak umpet sesuai peraturan yang dijelaskan guru.</p> <p>3. Setelah selesai, anak masuk kedalam kelas</p>							
		<p>Salam dan Berdoa</p> <p>Setelah semua anak masuk ke dalam kelas dan duduk dengan rapi, guru mengucapkan salam dan anak menjawab salam, kemudian dilanjutkan berdoa yang dipimpin oleh salah satu anak.</p> <p>Anak bersama guru berdoa dengan melafalkan Surat Al fatihah, Kalimat Syahadat, hafalan surat pendek, dan doa sebelum belajar</p>							
Membedakan perilaku baik dan buruk (NAM4)	Menunjukkan perbuatan-perbuatan yang benar dan yang salah	<p>Bercakap-cakap:</p> <p>Anak bersama guru bercakap-cakap mengenai perbuatan-perbuatan yang benar dan yang salah melalui ilustrasi gambar yang disediakan guru.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menempelkan 4 gambar, gambar 1 mengilustrasikan anak yang mengembalikan burung yang jatuh dari sarangnya ke tempatnya semula, gambar 2 mengilustrasikan anak yang mengambil burung jatuh dan menjadikan burung tersebut sebagai mainan, gambar 3 anak yang membuang sampah sembarangan, dan gambar 4 anak yang membuang sampah ke tempat sampah 2. Anak memilih gambar mana yang menunjukkan perbuatan-perbuatan yang benar dan yang salah 3. Anak memberikan alasan mengapa perbuatan tersebut termasuk perbuatan-perbuatan yang benar dan yang salah 	Anak, guru, ilustrasi gambar	Percakapan (kemampuan menunjukkan perbuatan yang benar & yang salah)					

		<p>Setelah berdoa, anak mendengarkan guru melakukan kegiatan apersepsi dan menjawab pertanyaan guru mengenai tema hari ini yaitu “Suasana hujan” meliputi “benda-benda apa saja yang bisa dipakai agar tidak terkena air hujan?”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak menggambar di papan tulis benda-benda yang digunakan untuk melindungi diri pada saat hujan • Anak menamai benda-benda yang digunakan untuk melindungi diri pada saat hujan seperti payung, jas hujan, dan sepatu boot • Anak menyebutkan huruf-huruf yang muncul pada kata tersebut • Anak menyebutkan huruf vokal pada kata-kata tersebut • Anak menyimpulkan bahwa kelompok huruf vokal terdiri dari [a], [i], [u], [e], [o] dan selain kelima huruf tersebut termasuk kelompok huruf konsonan. 							
Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal (BK1)	Mengenal simbol huruf vokal dan konsonan	<p>II. Kegiatan Inti (± 60 Menit) Sudut Keluarga Anak bermain mengenal simbol huruf vokal dan konsonan melalui permainan kancing huruf. Sebelum permainan dimulai anak dan guru menyanyikan lagu “a b c d” sambil menunjuk kancing huruf sesuai dengan lirik dalam lagu. Anak bermain menyebutkan simbol huruf vokal dan konsonan melalui permainan kancing huruf. Sebelum permainan dimulai guru telah mempersiapkan peralatan untuk masing-masing kelompok berupa:</p> <p>a. 210 kancing huruf terdiri dari:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kancing huruf konsonan [b] sampai [z] dimana masing-masing huruf konsonan dibuat 5 kancing huruf sehingga terdapat 105 kancing huruf konsonan. • Kancing huruf vokal [a], [i], [u], [e], [o]. Masing-masing huruf vokal dibuat 20 kancing huruf dan khusus untuk huruf vokal [a] dibuat 25 kancing huruf sehingga terdapat 105 kancing huruf vokal. <p>b. 105 kartu huruf. Setiap kartu huruf terdiri dari pasangan huruf konsonan dan huruf vokal yang dibuat sebanyak 5</p>	<p>Anak, 210 kancing huruf , 105 kartu huruf, 3 tempat untuk setiap anak.</p>	<p>Penugasan (ketepatan)</p>					

		<ol style="list-style-type: none"> 6. Anak yang memperoleh urutan pertama mengocok kartu huruf yang telah disediakan dan kemudian kartu huruf tersebut diletakkan di tengah lingkaran 7. Masing-masing anak mengambil 1 kartu huruf berdasarkan urutan yang telah ditentukan dari “hompipah”. 8. Anak yang telah memperoleh kartu huruf langsung mencari kancing huruf yang sesuai dengan kartu huruf yang diperolehnya. 9. Misalnya muncul kartu huruf, terdiri dari huruf [b] dan huruf [a] maka anak mengambil kedua kancing huruf tersebut yaitu kancing huruf [b] dan kancing huruf [a]. Selanjutnya kancing huruf tersebut dimasukkan kedalam tempat yang telah disediakan dan anak berhak mengambil kartu huruf lagi begitu seterusnya sampai kartu huruf yang tersedia habis. Masing-masing anak berlomba untuk memperoleh kancing huruf dengan jumlah paling banyak. 10. Setelah kartu huruf yang dimainkan habis, kemudian masing-masing anak harus mengelompokkan kancing huruf yang diperolehnya kedalam tempat huruf konsonan dan tempat huruf vokal miliknya. 11. Setelah selesai anak menunjukkan kancing huruf yang diperolehnya kepada guru dan kemudian mengucapkan setiap huruf yang ada pada kancing huruf yang diperolehnya. 12. Guru memperhatikan masing-masing anak ketika mengucapkan bunyi huruf, guru membenarkan apabila anak salah mengucapkan bunyi huruf dan apabila anak belum mengucapkan bunyi huruf dengan artikulasi yang jelas 13. Pemenang dari permainan ini adalah anak yang mendapat kancing huruf paling banyak. 14. Guru memberikan pujian kepada anak yang memenangkan permainan 							
--	--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	--	--	--	--

<p>Mengklasifikasi-kan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi (KKBWUP3)</p>	<p>Menunjuk, mengelompok-kan benda yang jumlah sama-tidak, tidak-sama, lebih banyak-lebih sedikit dari 2 kumpulan benda</p>	<p>Sudut Alam Sekitar</p> <p>Pemberian Tugas: Anak membedakan jumlah gambar yang lebih sedikit dan yang lebih banyak</p> <p>Peralatan yang dipersiapkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lembar kerja anak berisi gambar yang jumlahnya lebih sedikit dan yang lebih banyak. Berikut ini lembar kerja anak yang dipersiapkan:  <ul style="list-style-type: none"> • Potongan kertas warna hijau dan warna kuning & lem • Kegiatan ini diawali dengan: • Anak bersama guru menghitung jumlah payung pada kolom sebelah kiri yaitu berjumlah 18 selanjutnya menghitung jumlah payung sebelah kanan yaitu berjumlah 16 • Anak memperhatikan guru menempel potongan kertas warna hijau pada kolom payung sbelah kiri dan menempel potongan kertas warna kuning pada kolom payung sebelah kanan • Anak menghitung jumlah benda pada setiap kolom • Anak menempel potongan kertas warna kuning pada gambar yang jumlahnya sedikit, dan menempel potongan kertas warna hijau pada gambar yang jumlahnya lebih banyak. 	<p>Anak, LKA, potongan kertas warna kuning dan hijau</p>	<p>Hasil karya (ketepatan & kerapian)</p>					
<p>Mengkspresikan diri melalui gerakan</p>	<p>Membatik dan jumputan</p>	<p>Sudut Kebudayaan</p> <p>Pemberian Tugas:</p> <p>Anak membatik dengan pola yang dibuat guru</p> <p>Peralatan yang dipersiapkan:</p>	<p>Anak, kertas hvs putih,</p>	<p>Hasil karya (kerapian)</p>					

menggambar secara detail (FMH12)		<ul style="list-style-type: none"> • Pola. Pola ini dibuat dari plastik bekas kemasan minuman. Berikut ini kurang lebih pola yang dipersiapkan, bagian warna putih dilubangi menggunakan gunting.  <ul style="list-style-type: none"> • Jenggul dan pewarna makanan • Selembar kertas hvs untuk masing-masing anak <p>Kegiatan ini diawali dengan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak melihat guru ketika memberikan contoh cara membatik dengan pola yang telah dibuat yaitu sebagai berikut: <ol style="list-style-type: none"> 1. Pola diletakkan diatas kertas 2. Jeggul dicelupkan ke pewarna makanan 3. Jeggul di usapkan ke atas pola 4. Pola dipindahkan kebagian kertas yang masih kosong dan 2 langkah berikutnya diulang kembali sampai seluruh bagian kertas penuh dengan hasil batikan <ul style="list-style-type: none"> • Anak membatik sesuai langkah-langkah yang dicontohkan oleh guru dan bentuk batikan sesuai kreativitas masing-masing anak 	pola, jenggul, pewarna makanan						
----------------------------------	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------	--	--	--	--	--	--

Bersikap kooperatif dengan teman (SE1)	Mau bermain dengan teman	III. istirahat (30 Menit) - mencuci dan melap tangan. - Bermain	Anak, ape indoor & ape outdoor	Observasi (sikap toleran)						
Menyusun kalimat sederhana dalam sktuktur lengkap (BMB4)	Menceritakan pengalaman/ kejadian secara sederhana	Praktek Langsung: Anak bercerita mengenai pengalaman ketika hujan turun. Setelah isitirahat selesai dan anak-anak telah duduk dengan rapi, anak-anak secara bergiliran menceritakan pengalamannya ketika hujan turun	Anak, guru	Unjuk kerja (keberanian)						
		Anak menjawab pertanyaan guru mengenai kegiatan apa saja yang telah dilakukan dan kegiatan mana yang paling disukai Anak juga menjawab pertanyaan guru tentang tema hari ini yaitu "Musim Hujan" yaitu benda-benda apa saja yang digunakan untuk melindungi diri dari hujan?"								
		Berdoa, Salam, Pulang <ul style="list-style-type: none"> Anak-anak berdoa yang dipimpin oleh guru Anak bersama guru melafalkan doa untuk kedua orang tua, doa setelah belajar dan doa akan pulang. Guru mengucapkan salam dan anak menjawab salam Kelompok anak yang paling tertib dalam berdoa diperbolehkan pulang terlebih dahulu 								

Mengetahui Kepala TK



Siti Oomariah

NIP. 19640101 198602 0 008

Bantul, 11 Mei 2013
Guru Kelas

Yuyun Supraptiningsih, S.Pd.T

Keterangan: Jumlah Anak = 30 anak
S = - anak
I = 1 anak
A = - anak

Lampiran 6. Instrumen Hasil Observasi Lembar Observasi (checklist)

Instrumen Hasil Observasi Pra Tindakan																																																						
Kemampuan Anak Menunjuk Huruf Sesuai Perintah																																																						
No	a		b		c		d		e		f		g		h		i		j		k		l		m		n		o		p		q		r		s		t		u		v		w		x		y		z			
	M	Km	Bm	M	Km	Bm	M	Km	Bm	M	Km	Bm	M	Km	Bm	M	Km	Bm	M	Km	Bm	M	Km	Bm	M	Km	Bm	M	Km	Bm	M	Km	Bm	M	Km	Bm	M	Km	Bm	M	Km	Bm	M	Km	Bm	M	Km	Bm	M	Km	Bm			
1	✓				✓		✓	✓				✓	✓		✓		✓			✓	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		
2	✓				✓	✓		✓	✓			✓	✓			✓	✓			✓	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		
3	✓				✓	✓		✓	✓			✓	✓		✓		✓			✓	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		
4	✓				✓		✓		✓	✓			✓	✓		✓		✓			✓	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
5	✓				✓	✓		✓	✓			✓	✓		✓		✓			✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
6	✓				✓	✓		✓	✓			✓	✓		✓		✓			✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
7	✓				✓	✓		✓				✓	✓		✓		✓			✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
8	✓				✓	✓		✓	✓			✓	✓		✓		✓			✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
9	✓				✓	✓		✓	✓			✓	✓		✓		✓			✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
10	✓				✓	✓		✓	✓			✓	✓		✓		✓			✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
11	✓				✓	✓		✓	✓			✓	✓		✓		✓			✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
12	✓				✓		✓		✓	✓			✓	✓		✓		✓			✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		
13	✓				✓	✓		✓	✓			✓	✓		✓		✓			✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
14	✓				✓	✓		✓	✓			✓	✓		✓		✓			✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
15	✓				✓	✓		✓	✓			✓	✓		✓		✓			✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
16	✓				✓	✓		✓	✓			✓	✓		✓		✓			✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
17	✓				✓	✓		✓	✓			✓	✓		✓		✓			✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
18	✓				✓	✓		✓	✓			✓	✓		✓		✓			✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
19	✓				✓	✓		✓	✓			✓	✓		✓		✓			✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
20	✓				✓	✓		✓	✓			✓	✓		✓		✓			✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
21	✓				✓		✓		✓	✓			✓	✓		✓		✓			✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		
22	✓				✓	✓		✓	✓			✓	✓		✓		✓			✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
23	✓				✓	✓		✓	✓			✓	✓		✓		✓			✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
24	✓				✓	✓		✓	✓			✓	✓		✓		✓			✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
25	✓				✓	✓		✓	✓			✓	✓		✓		✓			✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
26	✓				✓	✓		✓	✓			✓	✓		✓		✓			✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
27	✓				✓	✓		✓	✓			✓	✓		✓		✓			✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
28	✓				✓	✓		✓	✓			✓	✓		✓		✓			✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
29	✓				✓		✓		✓	✓			✓	✓		✓		✓			✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		
30	✓				✓	✓		✓	✓			✓	✓		✓		✓			✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	

Keterangan: Kriteria Penilaian Skor

M : Mampu 2

Km: Kurang mampu 1

Bm: Belum mampu 0

[illegible]

Instrumen Hasil Observasi Siklus I Pertemuan I	
Kemampuan Anak Mengambil Huruf Sesuai Perintah	

[illegible]

Keterangan: Kriteria Penilaian	Skor
--------------------------------	------

M : Mampu	2
-----------	---

Km: Kurang mampu I

Bm: Belum mampu	0
-----------------	---

Hasil Observasi Siklus I Pertemuan 1																																																									
Kemampuan Anak Mengelompokkan Huruf Vokal dan Konsonan																																																									
No	a		b		c		d		e		f		g		h		i		j		k		l		m		n		o		p		q		r		s		t		u		v		w		x		y		z						
	M	Bm	M	Bm	M	Bm	M	Bm	M	Bm	M	Bm	M	Bm	M	Bm	M	Bm	M	Bm	M	Bm	M	Bm	M	Bm	M	Bm	M	Bm	M	Bm	M	Bm	M	Bm	M	Bm	M	Bm	M	Bm	M	Bm	M	Bm	M	Bm									
1		√	√		√		√			√	√		√			√	√		√		√	√		√			√	√		√	√		√		√		√	√		√	√	√		√		√	√		√	√		√	√				
2																																																									
3																																																									
4	√	√		√		√			√	√		√			√		√		√	√		√	√		√	√		√	√		√	√		√		√	√	√		√	√	√		√		√	√		√	√		√	√				
5	√			√	√		√	√		√			√		√	√		√	√		√	√		√	√		√	√		√	√		√		√	√	√		√	√	√		√	√	√		√	√	√		√	√		√	√		
6																																																									
7	√		√		√		√		√			√	√			√	√		√		√		√	√		√		√		√		√	√	√		√		√	√	√		√	√	√		√	√	√		√	√		√	√			
8																																																									
9	√		√			√	√		√		√			√		√	√		√	√		√	√		√	√		√	√		√	√		√	√		√	√		√	√	√		√	√	√		√	√	√		√	√		√	√	
10	√			√	√		√	√		√	√		√		√		√	√		√	√		√	√		√	√		√	√		√	√		√	√		√	√	√		√	√	√		√	√	√		√	√	√		√	√	√	
11	√			√		√		√	√		√			√		√	√		√	√		√	√		√	√		√	√		√	√		√	√		√	√	√		√	√	√		√	√	√		√	√	√		√	√	√		
12	√		√		√		√		√			√		√	√		√		√		√	√		√		√	√		√	√		√	√		√	√		√	√	√		√	√	√		√	√	√		√	√	√		√	√	√	
13		√	√			√	√		√	√		√		√	√		√	√		√		√	√		√	√		√		√	√		√	√		√	√		√	√	√		√	√	√		√	√	√		√	√	√		√	√	√
14	√		√		√		√		√		√	√		√		√		√	√		√	√		√	√		√	√		√	√		√	√		√	√		√	√	√		√	√	√		√	√	√		√	√	√		√	√	√
15																																																									
16																																																									
17	√		√		√		√		√	√		√		√		√		√	√		√	√		√	√		√	√		√	√		√	√		√	√		√	√	√		√	√	√		√	√	√		√	√	√		√	√	√
18																																																									
19	√			√	√		√		√		√	√		√		√	√		√	√		√	√		√	√		√	√		√	√		√	√		√	√	√		√	√	√		√	√	√		√	√	√		√	√	√		
20		√	√			√	√		√	√		√		√	√		√	√		√	√		√	√		√	√		√	√		√	√		√	√		√	√	√		√	√	√		√	√	√		√	√	√		√	√	√	
21	√			√		√	√		√		√	√		√	√		√	√		√	√		√	√		√	√		√	√		√	√		√	√		√	√	√		√	√	√		√	√	√		√	√	√		√	√	√	
22		√	√		√		√		√	√		√	√		√	√		√	√		√	√		√	√		√	√		√	√		√	√		√	√		√	√	√		√	√	√		√	√	√		√	√	√		√	√	√
23	√	√			√	√		√	√		√		√	√		√		√	√		√	√		√	√		√	√		√	√		√	√		√	√		√	√	√		√	√	√		√	√	√		√	√	√		√	√	√
24	√			√	√		√	√		√	√		√	√		√	√		√	√		√	√		√	√		√	√		√	√		√	√		√	√	√		√	√	√		√	√	√		√	√	√		√	√	√		
25		√		√		√	√		√	√		√	√		√		√	√		√	√		√	√		√	√		√	√		√	√		√	√		√	√	√		√	√	√		√	√	√		√	√	√		√	√	√	
26																																																									
27	√		√		√		√		√		√	√		√	√		√	√		√	√		√	√		√	√		√	√		√	√		√	√		√	√	√		√	√	√		√	√	√		√	√	√		√	√	√	
28		√	√			√		√	√		√		√	√		√	√		√	√		√	√		√	√		√	√		√	√		√	√		√	√	√		√	√	√		√	√	√		√	√	√		√	√	√		
29	√			√	√		√		√		√	√		√		√	√		√	√		√	√		√	√		√	√		√	√		√	√		√	√	√		√	√	√		√	√	√		√	√	√		√	√	√		
30		√	√		√		√		√	√		√		√		√		√	√		√	√		√	√		√	√		√	√		√	√		√	√		√	√	√		√	√	√		√	√	√		√	√	√		√	√	√
Keterangan: Kriteria Penilaian												Skor																																													
M : Mampu												2																																													
Bm: Belum mampu												0																																													

Hasil Observasi Siklus I Pertemuan 1																																																				
Kemampuan Anak Melafalkan Bunyi Huruf Sesuai dengan Bentuk Hurufnya																																																				
No	a		b		c		d		e		f		g		h		i		j		k		l		m		n		o		p		q		r		s		t		u		v		w		x		y		z	
	M	Bm	M	Bm	M	Bm	M	Bm	M	Bm	M	Bm	M	Bm	M	Bm	M	Bm	M	Bm	M	Bm	M	Bm	M	Bm	M	Bm	M	Bm	M	Bm	M	Bm	M	Bm	M	Bm	M	Bm	M	Bm	M	Bm	M	Bm	M	Bm	M	Bm		
1	√			√		√		√	√			√	√		√		√			√	√		√		√		√	√		√		√		√	√		√		√		√		√		√		√		√		√	
2																																																				
3																																																				
4	√			√	√			√		√	√		√		√		√			√	√		√	√		√		√		√		√	√	√		√	√		√		√		√		√		√		√		√	
5	√			√	√			√	√			√	√		√		√			√	√		√		√		√		√		√		√	√	√		√		√		√		√		√		√		√		√	
6																																																				
7	√		√		√		√		√			√	√		√		√			√	√		√		√		√		√		√		√	√	√		√		√		√		√		√		√		√		√	
8																																																				
9	√			√	√			√	√			√	√		√		√		√		√		√	√		√		√		√		√		√	√	√		√		√		√		√		√		√		√		√
10	√			√	√			√	√			√	√		√		√		√		√		√	√		√		√		√		√		√	√	√		√		√		√		√		√		√		√		√
11	√			√	√			√	√			√	√		√		√		√		√		√	√		√		√		√		√		√	√	√		√		√		√		√		√		√		√		√
12	√			√		√		√	√			√	√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√	√	√		√		√		√		√		√		√		√		√	
13	√			√	√			√	√			√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√	√	√		√		√		√		√		√		√		√		√
14	√			√	√			√	√			√	√		√		√		√		√		√	√		√		√		√		√		√	√	√		√		√		√		√		√		√		√		√
15																																																				
16																																																				
17	√			√	√			√	√			√		√		√		√		√		√		√	√		√		√		√		√	√	√		√		√		√		√		√		√		√		√	
18																																																				
19	√			√	√			√	√			√	√		√		√		√		√		√	√		√		√		√		√		√	√	√		√		√		√		√		√		√		√		√
20	√		√		√			√	√			√	√		√		√		√		√		√	√		√		√		√		√		√	√	√		√		√		√		√		√		√		√		√
21	√			√		√		√	√			√	√		√		√		√		√		√	√		√		√		√		√		√	√	√		√		√		√		√		√		√		√		√
22	√			√	√			√	√			√	√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√	√	√		√		√		√		√		√		√		√		√	
23	√			√	√		√		√		√		√	√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√	√	√		√		√		√		√		√		√		√		√
24	√			√	√			√	√			√	√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√	√	√		√		√		√		√		√		√		√		√	
25	√			√	√			√	√			√	√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√	√	√		√		√		√		√		√		√		√		√	
26																																																				
27	√			√	√			√	√			√		√		√		√		√		√		√	√		√		√		√		√	√	√		√		√		√		√		√		√		√		√	
28	√			√	√			√	√			√	√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√	√	√		√		√		√		√		√		√		√		√	
29	√			√		√		√	√			√	√		√		√		√		√		√	√		√		√		√		√		√	√	√		√		√		√		√		√		√		√		√
30	√			√	√			√	√			√		√		√		√		√		√		√	√		√		√		√		√	√	√		√		√		√		√		√		√		√		√	
Keterangan: Kriteria Penilaian Skor																																																				
M : Mampu 2																																																				
Bm: Belum mampu 0																																																				

Instrumen Hasil Observasi Siklus I Pertemuan 2

[illegible]

Keterangan: Kriteria Penilaian	Skor
M : Mampu	2
Km: Kurang mampu	1
Bm: Belum mampu	0

Kemampuan Anak Melafalkan Bunyi Huruf Sesuai dengan Bentuk Hurufnya

Bm: Belum mampu	0
-----------------	---

Hasil Observasi Siklus II Pertemuan I
Kemampuan Anak Mengambil Huruf Sesuai Perintah

No	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z
1	✓		✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2																										
3	✓		✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
4	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
5	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
6																										
7	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
8	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
9	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
10	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
11																										
12	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
13	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
14	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
15	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
16	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
17	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
18																										
19	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
20	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
21	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
22	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
23	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
24	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
25	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
26	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
27	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
28	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
29	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
30	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

Keterangan: Kriteria Penilaian Skor

M : Mampu 2

Km: Kurang mampu 1

Bm: Belum mampu 0

Hasil Observasi Siklus II Pertemuan 1																																																					
Kemampuan Anak Mengelompokkan Huruf Vokal dan Konsonan																																																					
No	a		b		c		d		e		f		g		h		i		j		k		l		m		n		o		p		q		r		s		t		u		v		w		x		y		z		
	M	Bm	M	Bm	M	Bm	M	Bm	M	Bm	M	Bm	M	Bm	M	Bm	M	Bm	M	Bm	M	Bm	M	Bm	M	Bm	M	Bm	M	Bm	M	Bm	M	Bm	M	Bm	M	Bm	M	Bm	M	Bm	M	Bm	M	Bm	M	Bm					
1	√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		
2																																																					
3	√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		
4	√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		
5	√			√	√			√	√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		
6																																																					
7	√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		
8	√			√	√		√		√			√	√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		
9	√		√			√	√		√		√			√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√	
10	√			√	√		√		√		√			√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√	
11																																																					
12	√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		
13	√		√			√	√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		
14	√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		
15	√		√		√		√		√			√	√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		
16	√			√	√		√		√			√	√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		
17	√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		
18																																																					
19	√			√	√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		
20	√		√			√	√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		
21	√			√			√	√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√	
22	√		√		√		√		√			√	√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√																		

Hasil Observasi Siklus II Pertemuan 2

[illegible]

Keterangan: Kriteria Penilaian	Skor
--------------------------------	------

M : Mampu	2
-----------	---

Bm: Belum mampu	0
-----------------	---

[illegible]

Hasil Observasi Siklus II Pertemuan 2

[illegible]

Keterangan	Kriteria Penilaian	Skor
------------	--------------------	------

<p> M : Mampu 2 </p>	<p> 20 </p>
---------------------------	-------------

M : Manipu	7
Dm: Dalam manipu	0

Lampiran 7. Hasil Perhitungan Lembar Observasi (<i>Checklist</i>)																												
Hasil Perhitungan Lembar Observasi (<i>Checklist</i>)																												
Pra Tindakan																												
Kemampuan Menunjuk Huruf Sesuai Perintah																												
No	Nama	Nama Huruf																									ST	
		a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y		z
1	Ptr	2	0	0	0	2	0	1	2	2	0	2	1	0	1	2	1	0	0	0	2	2	0	0	0	0	0	20
2	Sdn	2	0	2	0	2	0	2	0	2	0	2	1	1	0	2	0	0	2	0	1	2	0	0	0	0	0	21
3	Fzi	2	0	2	0	2	0	0	2	2	0	2	0	1	1	2	0	0	2	2	0	2	0	0	0	0	0	22
4	Afn	2	0	0	0	0	2	0	2	2	0	2	0	2	2	2	0	0	2	0	1	2	0	0	0	0	0	21
5	Alf	2	0	2	0	2	0	1	2	2	0	1	1	1	1	1	1	0	2	1	1	2	0	1	0	2	0	26
6	Alv	2	0	1	0	2	0	1	0	2	0	2	1	1	0	2	0	0	2	0	0	2	2	0	0	0	0	20
7	Bma	2	1	2	1	2	0	2	2	2	0	2	1	1	1	2	0	0	2	1	1	2	0	0	0	0	0	27
8	Chy	2	0	2	0	2	0	2	0	2	0	2	0	2	2	2	0	0	2	2	1	2	0	2	0	0	0	27
9	Dms	2	0	2	0	2	0	2	2	2	2	2	0	2	0	2	2	0	2	2	1	0	0	0	0	0	0	27
10	Dva	2	0	2	0	2	0	2	2	2	0	2	0	2	2	2	0	0	2	2	1	2	0	0	0	0	0	27
11	Ull	2	0	2	0	2	0	2	2	2	0	2	0	2	1	2	0	0	2	0	1	2	0	0	1	0	0	25
12	Ffa	2	0	0	0	2	0	2	2	2	0	2	0	0	0	2	2	0	2	2	1	2	0	0	0	0	0	23
13	Isn	2	0	2	0	2	0	0	2	2	0	2	0	0	2	2	0	0	2	2	0	2	0	0	0	0	0	22
14	Ysi	2	1	2	1	2	0	2	2	2	0	2	0	1	2	1	0	0	2	2	1	2	0	0	0	1	0	28
15	Ltf	2	0	1	0	2	1	2	1	2	1	1	1	1	0	2	1	1	1	1	2	0	2	1	0	1	0	27
16	Llu	2	1	2	1	2	0	2	2	2	1	2	1	2	1	2	0	0	2	1	2	1	0	1	0	0	1	31
17	Ila	2	0	2	0	2	1	2	2	0	1	2	1	0	2	2	1	0	2	2	1	2	1	2	0	0	0	30
18	Nsw	2	1	2	1	2	0	1	2	2	0	1	0	1	2	2	1	0	1	2	1	1	1	1	1	1	1	30
19	Sya	2	1	2	1	2	0	2	0	2	1	2	0	2	1	2	1	0	2	2	2	2	0	0	0	1	1	31
20	Syi	2	1	2	1	2	0	2	2	2	0	2	0	2	1	2	0	0	0	2	1	2	1	1	0	1	1	30
21	Ody	2	0	0	0	2	0	2	2	2	0	2	0	2	0	2	0	0	2	2	0	2	0	0	0	2	2	26
22	Abd	2	0	2	0	2	0	2	2	2	1	2	1	0	2	2	0	0	2	2	0	2	0	0	0	1	1	28
23	Rfi	2	1	2	1	2	2	1	2	2	0	2	1	2	1	2	0	0	1	2	1	2	0	1	0	0	0	30
24	Rzk	2	0	2	0	2	0	2	0	2	0	2	0	2	2	2	0	0	2	2	0	2	0	2	0	0	0	26
25	Skr	2	0	2	0	2	0	2	2	2	0	2	0	2	0	2	2	0	2	2	1	2	0	2	0	0	0	29
26	Spt	2	1	2	1	2	0	2	2	2	0	2	1	1	1	2	0	0	1	2	1	2	1	1	0	0	0	29
27	Wnd	2	0	2	0	2	0	2	2	2	0	2	0	2	0	2	0	0	2	0	2	0	2	0	0	1	0	25
28	Bgs	2	0	2	0	2	0	2	0	2	0	2	0	2	2	2	0	0	2	2	1	2	0	2	0	2	0	29
29	Yga	2	0	0	0	2	0	2	2	2	0	2	0	2	2	2	0	0	2	0	2	1	0	0	0	2	0	25
30	Zfn	2	0	2	0	2	2	1	2	2	0	2	0	2	0	2	0	0	0	2	1	1	0	0	0	0	2	25
Skor Keseluruhan																											787	
Skor Maksimal																											1560	
Hasil Persentase																											50.45	

Hasil Perhitungan Lembar Observasi (<i>Checklist</i>)																												
Pra Tindakan																												
Kemampuan Mengambil Huruf Sesuai Perintah																												
No	Nama	Nama Huruf																										ST
		a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	
1	Ptr	2	0	0	0	2	0	1	2	2	0	2	1	0	1	2	1	0	0	0	2	2	0	0	0	0	0	20
2	Sdn	2	0	2	0	2	0	2	0	2	0	2	1	1	0	2	0	0	2	0	1	2	0	0	0	0	0	21
3	Fzi	2	0	2	0	2	0	0	2	2	0	2	0	1	1	2	0	0	2	2	0	2	0	0	0	0	0	22
4	Afn	2	0	0	0	0	2	0	2	2	0	2	0	2	2	2	0	0	2	0	1	2	0	0	0	0	0	21
5	Alf	2	0	2	0	2	0	1	2	2	0	1	1	1	1	1	1	0	2	1	1	2	0	1	0	2	0	26
6	Alv	2	0	1	0	2	0	1	0	2	0	2	1	1	0	2	0	0	2	0	0	2	2	0	0	0	0	20
7	Bma	2	1	2	1	2	0	2	2	2	0	2	1	1	1	2	0	0	2	1	1	2	0	0	0	0	0	27
8	Chy	2	0	2	0	2	0	2	0	2	0	2	0	2	2	2	0	0	2	2	1	2	0	2	0	0	0	27
9	Dms	2	0	2	0	2	0	2	2	2	2	2	0	2	0	2	2	0	2	2	1	0	0	0	0	0	0	27
10	Dva	2	0	2	0	2	0	2	2	2	0	2	0	2	2	2	0	0	2	2	1	2	0	0	0	0	0	27
11	Ull	2	0	2	0	2	0	2	2	2	0	2	0	2	1	2	0	0	2	0	1	2	0	0	1	0	0	25
12	Ffa	2	0	0	0	2	0	2	2	2	0	2	0	0	0	2	2	0	2	2	1	2	0	0	0	0	0	23
13	Isn	2	0	2	0	2	0	0	2	2	0	2	0	0	2	2	0	0	2	2	0	2	0	0	0	0	0	22
14	Ysi	2	1	2	1	2	0	2	2	2	0	2	0	1	2	1	0	0	2	2	1	2	0	0	0	1	0	28
15	Ltf	2	0	1	0	2	1	2	1	2	1	1	1	1	0	2	1	1	1	1	2	0	2	1	0	1	0	27
16	Llu	2	1	2	1	2	0	2	2	2	1	2	1	2	1	2	0	0	2	1	2	1	0	1	0	0	1	31
17	lla	2	0	2	0	2	1	2	2	0	1	2	1	0	2	2	1	0	2	2	1	2	1	2	0	0	0	30
18	Nsw	2	1	2	1	2	0	1	2	2	0	1	0	1	2	2	1	0	1	2	1	1	1	1	1	1	1	30
19	Sya	2	1	2	1	2	0	2	0	2	1	2	0	2	1	2	1	0	2	2	2	2	0	0	0	1	1	31
20	Syi	2	1	2	1	2	0	2	2	2	0	2	0	2	1	2	0	0	0	2	1	2	1	1	0	1	1	30
21	Ody	2	0	0	0	2	0	2	2	2	0	2	0	2	0	2	0	0	2	2	0	2	0	0	0	2	2	26
22	Abd	2	0	2	0	2	0	2	2	2	1	2	1	0	2	2	0	0	2	2	0	2	0	0	0	1	1	28
23	Rfi	2	1	2	1	2	2	1	2	2	0	2	1	2	1	2	0	0	1	2	1	2	0	1	0	0	0	30
24	Rzk	2	0	2	0	2	0	2	0	2	0	2	0	2	2	2	0	0	2	2	0	2	0	2	0	0	0	26
25	Skr	2	0	2	0	2	0	2	2	2	0	2	0	2	0	2	2	0	2	2	1	2	0	2	0	0	0	29
26	Spt	2	1	2	1	2	0	2	2	2	0	2	1	1	1	2	0	0	1	2	1	2	1	1	0	0	0	29
27	Wnd	2	0	2	0	2	0	2	2	2	0	2	0	2	0	2	0	0	2	0	2	0	2	0	0	1	0	25
28	Bgs	2	0	2	0	2	0	2	0	2	0	2	0	2	2	2	0	0	2	2	1	2	0	2	0	2	0	29
29	Yga	2	0	0	0	2	0	2	2	2	0	2	0	2	2	2	0	0	2	0	2	1	0	0	0	2	0	25
30	Zfn	2	0	2	0	2	2	1	2	2	0	2	0	2	0	2	0	0	0	2	1	1	0	0	0	0	2	25
Skor Keseluruhan																											787	
Skor Maksimal																											1560	
Hasil Persentase																											50.45	

Hasil Perhitungan Lembar Observasi (<i>Checklist</i>)																												
Pra Tindakan																												
Kemampuan Mengelompokkan Huruf Vokal dan Konsonan																												
No	Nama	Nama Huruf																										ST
		a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	
1	Ptr	0	2	0	2	0	2	2	0	0	0	0	2	0	0	2	0	2	2	2	0	0	0	2	2	2	2	24
2	Sdn	2	0	0	2	0	0	0	0	0	0	2	0	2	2	2	2	2	0	2	2	0	2	0	0	2	2	26
3	Fzi	0	2	2	0	0	2	0	0	0	2	2	0	0	2	2	0	2	2	2	0	0	2	2	2	0	0	26
4	Afn	0	2	0	2	0	2	2	0	0	0	0	2	0	2	2	2	0	0	2	2	0	0	2	0	2	2	24
5	Alf	2	0	2	0	2	2	0	0	2	0	0	0	2	0	2	0	0	2	2	0	2	2	0	0	2	2	26
6	Alv	0	0	0	2	0	2	0	2	0	0	0	0	2	2	0	2	0	2	2	2	0	2	0	0	2	2	24
7	Bma	2	0	2	0	2	0	2	0	2	0	0	0	2	2	2	0	0	2	2	0	2	0	0	2	2	2	28
8	Chy	0	0	2	2	0	0	2	0	0	2	0	2	2	0	0	2	2	0	0	2	0	2	2	0	2	0	24
9	Dms	2	2	0	0	2	2	0	0	2	0	0	0	2	2	2	0	0	0	2	0	2	2	0	0	2	0	24
10	Dva	2	0	2	0	2	0	2	0	0	0	2	0	2	0	2	2	0	2	0	2	2	0	2	0	2	0	26
11	Ull	2	0	0	0	2	0	2	0	2	2	0	0	0	2	2	0	2	0	2	2	2	0	0	2	2	2	28
12	Ffa	2	2	2	0	2	0	0	2	2	0	0	2	0	0	2	2	0	0	2	0	2	2	0	0	2	0	26
13	Isn	0	2	0	2	0	2	2	0	0	2	2	0	2	0	0	2	2	0	2	2	0	0	2	2	0	0	26
14	Ysi	2	2	2	2	2	0	2	2	0	2	0	0	2	0	2	0	0	2	2	2	0	2	0	0	2	0	30
15	Ltf	2	2	0	0	2	0	0	0	2	2	0	2	0	2	2	2	0	0	2	0	2	2	0	0	2	0	26
16	Llu	2	0	2	2	2	0	0	2	2	2	0	2	0	0	0	0	2	2	2	0	2	0	0	2	2	0	28
17	Ila	2	2	2	0	0	2	2	0	2	0	2	2	2	0	0	2	2	0	0	2	0	2	0	0	2	0	28
18	Nsw	0	2	0	0	2	2	2	0	0	2	0	2	0	2	0	2	0	2	0	2	0	2	0	2	0	2	26
19	Sya	2	0	2	2	0	0	2	2	2	0	0	2	2	0	2	2	2	0	0	0	2	2	0	2	0	0	28
20	Syi	0	2	0	2	0	2	2	0	0	0	0	0	2	0	0	2	0	2	2	2	0	0	2	2	2	2	26
21	Ody	2	0	0	2	0	0	0	0	0	0	2	0	2	2	2	2	2	0	2	2	0	2	0	0	2	2	26
22	Abd	0	2	2	0	0	2	0	0	0	2	2	0	2	2	2	0	2	2	2	0	0	2	2	2	0	0	28
23	Rfi	0	2	0	2	0	2	2	0	0	0	0	0	2	0	2	2	2	0	0	2	2	2	0	2	0	2	26
24	Rzk	2	0	2	0	2	2	0	0	2	0	0	0	2	0	2	0	0	2	2	0	2	2	0	0	2	2	26
25	Skr	0	0	0	2	0	2	0	2	0	0	0	0	2	2	0	2	0	2	2	2	0	2	0	0	2	2	24
26	Spt	2	0	2	0	2	0	2	0	2	0	0	0	2	2	2	0	0	2	2	0	2	0	0	2	0	0	24
27	Wnd	2	2	2	0	0	2	2	0	2	0	2	2	2	0	0	2	2	0	0	2	0	2	0	0	2	2	30
28	Bgs	0	2	0	0	2	2	0	0	0	2	0	2	0	2	0	2	0	2	0	2	0	2	0	2	0	2	24
29	Yga	2	0	2	2	0	0	2	2	0	0	0	2	2	0	2	2	2	0	0	0	2	2	0	2	0	0	26
30	Zfn	0	2	0	2	0	2	2	0	0	0	0	0	2	0	0	2	2	2	2	2	0	0	0	2	0	2	24
Skor Keseluruhan																											782	
Skor Maksimal																											1560	
Hasil Persentase																											50,13	

Hasil Perhitungan Lembar Observasi (<i>Checklist</i>)																												
Pra Tindakan																												
Kemampuan Melafalkan Bunyi Huruf Sesuai Bentuk Hurufnya																												
No	Nama	Nama Huruf																										ST
		a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	
1	Ptr	2	0	0	0	2	0	2	2	2	0	2	2	0	0	2	2	0	0	0	2	2	0	0	0	0	0	22
2	Sdn	2	0	2	0	2	0	2	0	2	0	2	0	2	0	2	0	0	2	0	2	2	0	0	0	0	0	22
3	Fzi	2	0	2	0	2	0	0	2	2	0	2	0	2	2	2	0	0	2	2	0	2	0	0	0	0	0	24
4	Afn	2	0	0	0	0	2	0	2	2	0	2	0	2	2	2	0	0	2	0	2	2	0	0	0	0	0	22
5	Alf	2	0	2	0	2	0	2	2	2	0	2	0	0	0	2	0	0	2	0	0	2	0	2	0	2	0	24
6	Alv	2	0	2	0	2	0	2	0	2	0	2	0	2	0	2	0	0	2	0	0	2	2	0	0	0	0	22
7	Bma	2	0	2	0	2	0	2	2	2	0	2	2	2	0	2	0	0	2	2	2	2	0	0	0	0	0	28
8	Chy	2	0	2	0	2	0	2	0	2	0	2	0	2	2	2	0	0	2	2	0	2	0	2	0	0	0	26
9	Dms	2	0	2	0	2	0	2	2	2	2	2	0	2	0	2	2	0	2	2	0	0	0	0	0	0	0	26
10	Dva	2	0	2	0	2	0	2	2	2	0	2	0	2	2	2	0	0	2	2	0	2	0	0	0	0	0	26
11	Ull	2	0	2	0	2	0	2	2	2	0	2	0	2	2	2	0	0	2	0	0	2	0	0	2	0	0	26
12	Ffa	2	0	0	0	2	0	2	2	2	0	2	0	0	0	2	2	0	2	2	2	2	0	0	0	0	0	24
13	Isn	2	0	2	0	2	0	0	2	2	0	2	0	0	2	2	0	0	2	2	0	2	0	0	0	0	0	22
14	Ysi	2	0	2	0	2	0	2	2	2	0	2	0	2	2	2	0	0	2	2	2	2	0	0	0	0	0	28
15	Ltf	2	0	2	0	2	2	2	0	2	2	2	0	2	0	2	0	0	0	0	2	0	2	2	0	0	0	26
16	Llu	2	2	2	0	2	0	2	2	2	2	2	0	2	2	2	0	0	2	0	2	0	0	0	0	0	0	28
17	lla	2	0	2	0	2	2	2	2	0	0	2	0	0	2	2	0	0	2	2	0	2	0	2	0	0	0	26
18	Nsw	2	0	2	0	2	0	0	2	2	0	0	0	0	2	2	0	0	2	2	2	0	0	0	2	0	2	24
19	Sya	2	0	2	0	2	0	2	0	2	2	2	0	2	0	2	0	0	2	2	2	2	0	0	0	0	0	26
20	Syi	2	2	2	0	2	0	2	2	2	0	2	0	2	2	2	0	0	0	2	2	2	0	2	0	2	2	34
21	Ody	2	0	0	0	2	0	2	2	2	0	2	0	2	0	2	0	0	2	2	0	2	0	0	0	2	2	26
22	Abd	2	0	2	0	2	0	2	2	2	2	2	2	0	2	2	0	0	2	2	0	2	0	0	0	0	0	28
23	Rfi	2	0	2	2	2	2	0	2	2	0	2	2	2	0	2	0	0	2	2	0	2	0	2	0	0	0	30
24	Rzk	2	0	2	0	2	0	2	0	2	0	2	0	2	2	2	0	0	2	2	0	2	0	2	0	0	0	26
25	Skr	2	0	2	0	2	0	2	2	2	0	2	0	2	0	2	2	0	2	2	2	2	0	2	0	0	0	30
26	Spt	2	2	2	0	2	0	2	2	2	0	2	2	0	0	2	0	0	2	2	0	2	0	2	0	0	0	28
27	Wnd	2	0	2	0	2	0	2	2	2	0	2	0	2	0	2	0	0	2	0	2	0	2	0	0	2	0	26
28	Bgs	2	0	2	0	2	0	2	0	2	0	2	0	2	2	2	0	0	2	2	2	2	0	2	0	2	0	30
29	Yga	2	0	0	0	2	0	2	2	2	0	2	0	2	2	2	0	0	2	0	2	2	0	0	0	2	0	26
30	Zfn	2	0	2	0	2	2	2	2	2	0	2	0	2	0	2	0	0	0	2	0	2	0	2	0	0	2	28
Skor Keseluruhan																												784
Skor Maksimal																												1560
Hasil Persentase																												50.26

Hasil Perhitungan Lembar Observasi (<i>Checklist</i>)																												
Siklus I Pertemuan 1																												
Kemampuan Menunjuk Huruf Sesuai Perintah																												
No	Nama	Nama Huruf																									ST	
		a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y		z
1	Ptr	2	0	1	0	2	0	1	2	2	1	2	1	0	1	2	1	0	1	1	2	2	1	0	1	0	1	27
2	Sdn																											
3	Fzi																											
4	Afn	2	0	1	0	0	2	1	2	2	0	2	0	2	2	2	0	0	2	1	1	2	0	0	1	1	1	27
5	Alf	2	0	2	0	2	0	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	0	2	1	1	2	0	1	1	2	1	29
6	Alv																											
7	Bma	2	1	2	1	2	0	2	2	2	1	2	1	1	1	2	0	0	2	1	1	2	0	0	1	1	1	31
8	Chy																											
9	Dms	2	0	2	0	2	0	2	2	2	2	2	0	2	0	2	2	0	2	2	1	0	0	0	1	1	1	30
10	Dva	2	0	2	0	2	0	2	2	2	1	2	0	2	2	2	0	0	2	2	1	2	0	0	1	1	1	31
11	Ull	2	0	2	0	2	0	2	2	2	0	2	0	2	1	2	0	0	2	1	1	2	0	0	2	1	0	28
12	Ffa	2	0	1	0	2	0	2	2	2	0	2	0	0	0	2	2	0	2	2	1	2	0	0	1	1	1	27
13	Isn	2	0	2	0	2	0	1	2	2	0	2	0	0	2	2	0	0	2	2	1	2	0	0	1	1	1	27
14	Ysi	2	1	2	1	2	0	2	2	2	1	2	1	1	2	1	0	0	2	2	1	2	0	0	1	1	1	32
15	Ltf																											
16	Llu																											
17	Ila	2	0	2	0	2	1	2	2	1	1	2	1	0	2	2	1	0	2	2	1	2	1	2	1	1	1	34
18	Nsw																											
19	Sya	2	1	2	1	2	0	2	1	2	1	2	0	2	1	2	1	0	2	2	2	2	0	0	1	1	1	33
20	Syi	2	1	2	1	2	0	2	2	2	1	2	0	2	1	2	0	0	1	2	1	2	1	1	1	1	1	33
21	Ody	2	0	1	0	2	0	2	2	2	1	2	0	2	0	2	0	0	2	2	1	2	1	1	1	2	2	32
22	Abd	2	0	2	0	2	0	2	2	2	1	2	1	1	2	2	0	0	2	2	1	2	0	1	1	1	1	32
23	Rfi	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	0	1	1	2	1	2	0	1	1	1	1	35
24	Rzk	2	0	2	0	2	0	2	1	2	1	2	0	2	2	2	0	0	2	2	1	2	0	2	1	1	1	32
25	Skr	2	0	2	0	2	0	2	2	2	1	2	0	2	0	2	2	0	2	2	1	2	0	2	1	1	1	33
26	Spt																											
27	Wnd	2	0	2	0	2	0	2	2	2	1	2	0	2	0	2	0	0	2	1	2	1	2	1	1	1	1	31
28	Bgs	2	0	2	0	2	0	2	1	2	1	2	0	2	2	2	0	0	2	2	1	2	1	2	1	2	1	34
29	Yga	2	0	1	0	2	0	2	2	2	1	2	0	2	0	2	0	0	2	2	1	2	1	1	1	2	2	32
30	Zfn	2	0	2	0	2	2	1	2	2	1	2	0	2	1	2	0	0	1	2	1	1	0	0	1	1	2	30
Skor Keseluruhan																										680		
Skor Maksimal																										1144		
Hasil Persentase																										59.44		

Hasil Perhitungan Lembar Observasi (<i>Checklist</i>)																												
Siklus I Pertemuan 1																												
Kemampuan Mengambil Huruf Sesuai Perintah																												
No	Nama	Nama Huruf																										ST
		a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	
1	Ptr	2	0	1	0	2	0	1	2	2	1	2	1	0	1	2	1	0	1	1	2	2	1	0	1	0	1	27
2	Sdn																											
3	Fzi																											
4	Afn	2	0	1	0	0	2	1	2	2	0	2	0	2	2	2	0	0	2	1	1	2	0	0	1	1	1	27
5	Alf	2	0	2	0	2	0	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	0	2	1	1	2	0	1	1	2	1	29
6	Alv																											
7	Bma	2	1	2	1	2	0	2	2	2	1	2	1	1	1	2	0	0	2	1	1	2	0	0	1	1	1	31
8	Chy																											
9	Dms	2	0	2	0	2	0	2	2	2	2	2	0	2	0	2	2	0	2	2	1	0	0	0	1	1	1	30
10	Dva	2	0	2	0	2	0	2	2	2	1	2	0	2	2	2	0	0	2	2	1	2	0	0	1	1	1	31
11	Ull	2	0	2	0	2	0	2	2	2	0	2	0	2	1	2	0	0	2	1	1	2	0	0	1	1	1	28
12	Ffa	2	0	1	0	2	0	2	2	2	0	2	0	0	0	2	2	0	2	2	1	2	0	0	1	1	1	27
13	Isn	2	0	2	0	2	0	1	2	2	0	2	0	0	2	2	0	0	2	2	1	2	0	0	1	1	1	27
14	Ysi	2	1	2	1	2	0	2	2	2	1	2	1	1	2	1	0	0	2	2	1	2	0	0	1	1	1	32
15	Ltf																											
16	Llu																											
17	lla	2	0	2	0	2	1	2	2	1	1	2	1	0	2	2	1	0	2	2	1	2	1	2	1	1	1	34
18	Nsw																											
19	Sya	2	1	2	1	2	0	2	1	2	1	2	0	2	1	2	1	0	2	2	2	2	0	0	1	1	1	33
20	Syi	2	1	2	1	2	0	2	2	2	1	2	0	2	1	2	0	0	1	2	1	2	1	1	1	1	1	33
21	Ody	2	0	1	0	2	0	2	2	2	1	2	0	2	0	2	0	0	2	2	1	2	1	1	1	2	2	32
22	Abd	2	0	2	0	2	0	2	2	2	1	2	1	1	2	2	0	0	2	2	1	2	0	1	1	1	1	32
23	Rfi	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	0	1	1	2	1	2	0	1	1	1	1	35
24	Rzk	2	0	2	0	2	0	2	1	2	1	2	0	2	2	2	0	0	2	2	1	2	0	2	1	1	1	32
25	Skr	2	0	2	0	2	0	2	2	2	1	2	0	2	0	2	2	0	2	2	1	2	0	2	1	1	1	33
26	Spt																											
27	Wnd	2	0	2	0	2	0	2	2	2	1	2	0	2	0	2	0	0	2	1	2	1	2	1	1	1	1	31
28	Bgs	2	0	2	0	2	0	2	1	2	1	2	0	2	2	2	0	0	2	2	1	2	1	2	1	2	1	34
29	Yga	2	0	1	0	2	0	2	2	2	1	2	0	2	0	2	0	0	2	2	1	2	1	1	1	2	2	32
30	Zfn	2	0	2	0	2	2	1	2	2	1	2	0	2	1	2	0	0	1	2	1	1	0	0	1	1	2	30
Skor Keseluruhan																										680		
Skor Maksimal																										1144		
Hasil Persentase																										59.44		

Hasil Perhitungan Lembar Observasi (<i>Checklist</i>)																												
Siklus I Pertemuan 1																												
Kemampuan Mengelompokkan Huruf Vokal dan Konsonan																												
No	Nama	Nama Huruf																										ST
		a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	
1	Ptr	0	2	2	2	0	2	2	0	2	0	0	2	2	0	0	2	2	2	2	2	0	0	2	2	2	2	34
2	Sdn																											
3	Fzi																											
4	Afn	0	2	2	2	0	2	2	0	0	0	2	0	2	0	2	2	2	0	2	2	2	0	2	2	0	2	32
5	Alf	2	0	2	0	2	2	0	0	2	0	2	0	2	0	2	0	2	2	2	0	2	2	0	0	2	2	30
6	Alv																											
7	Bma	2	2	2	2	2	0	2	0	2	0	0	2	2	2	2	0	0	2	2	0	2	0	0	2	2	2	32
8	Chy																											
9	Dms	2	2	0	2	2	2	0	0	2	0	2	0	2	2	2	0	2	0	2	0	2	2	0	0	2	0	30
10	Dva	2	0	2	0	2	2	2	0	0	0	2	0	2	2	2	2	0	2	0	2	2	2	2	0	2	0	32
11	Ull	2	0	0	0	2	2	2	0	2	2	0	2	0	2	2	0	2	0	2	2	2	0	0	2	2	2	32
12	Ffa	2	2	2	2	2	0	0	2	2	0	0	2	0	0	2	2	0	0	2	0	2	2	0	0	2	0	28
13	Isn	0	2	0	2	0	2	2	0	2	2	2	0	2	0	0	2	2	0	2	2	0	0	2	2	0	0	28
14	Ysi	2	2	2	2	2	0	2	2	2	2	0	0	2	0	2	0	0	2	2	2	0	2	0	0	2	0	32
15	Ltf																											
16	Llu																											
17	lla	2	2	2	0	0	2	2	2	2	0	2	2	2	0	0	2	2	0	0	2	0	2	0	0	2	0	30
18	Nsw																											
19	Sya	2	0	2	2	0	0	2	2	2	0	0	2	2	0	2	2	2	2	0	2	2	2	0	2	0	0	32
20	Syi	0	2	0	2	0	2	2	0	2	0	0	0	2	0	0	2	0	2	2	2	0	0	2	2	2	2	28
21	Ody	2	0	0	2	0	0	0	2	0	0	2	0	2	2	2	2	2	0	2	2	0	2	0	0	2	2	28
22	Abd	0	2	2	0	0	2	0	2	0	2	2	0	2	2	2	0	2	2	2	0	0	2	2	2	0	0	30
23	Rfi	0	2	0	2	0	2	2	0	0	2	0	0	2	0	2	2	2	0	0	2	2	2	0	2	0	2	28
24	Rzk	2	0	2	0	2	2	0	0	2	0	0	0	2	0	2	0	0	2	2	2	2	2	0	0	2	2	28
25	Skr	0	0	0	2	0	2	0	2	0	0	0	0	2	2	0	2	0	2	2	2	0	2	2	2	2	2	28
26	Spt																											
27	Wnd	2	2	2	2	2	2	2	0	2	0	2	2	2	2	0	2	2	0	0	2	0	2	0	0	2	2	36
28	Bgs	0	2	0	0	2	2	2	0	2	2	0	2	0	2	0	2	0	2	0	2	0	2	0	2	0	2	28
29	Yga	2	0	2	2	0	0	2	2	0	0	0	2	2	0	2	2	2	0	0	0	2	2	0	2	2	0	28
30	Zfn	0	2	2	2	0	2	2	0	0	0	2	0	2	0	0	2	2	2	2	2	0	2	0	2	0	2	30
Skor Keseluruhan																											664	
Skor Maksimal																											1144	
Hasil Persentase																											58.04	

Hasil Perhitungan Lembar Observasi (<i>Checklist</i>)																												
Siklus I Pertemuan 1																												
Kemampuan Melafalkan Bunyi Huruf Sesuai Bentuk Hurufnya																												
No	Nama	Nama Huruf																										ST
		a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	
1	Ptr	2	0	0	0	2	0	2	2	2	0	2	2	0	0	2	2	0	0	2	2	2	0	0	2	2	0	28
2	Sdn																											
3	Fzi																											
4	Afn	2	0	2	0	0	2	2	2	2	0	2	0	2	2	2	0	0	2	0	2	2	0	0	0	0	0	26
5	Alf	2	0	2	0	2	0	2	2	2	0	2	0	2	0	2	0	0	2	0	0	2	2	2	0	2	0	28
6	Alv																											
7	Bma	2	2	2	2	2	0	2	2	2	0	2	2	2	0	2	0	0	2	2	2	2	0	0	0	0	0	32
8	Chy																											
9	Dms	2	0	2	0	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	2	0	0	0	0	0	0	0	30
10	Dva	2	0	2	0	2	0	2	2	2	0	2	2	2	2	2	2	0	2	2	0	2	0	0	0	0	0	30
11	Ull	2	0	2	0	2	0	2	2	2	0	2	0	2	2	2	2	2	2	0	0	2	0	0	2	0	0	30
12	Ffa	2	0	0	0	2	0	2	2	2	0	2	2	2	2	2	2	0	2	2	2	2	0	0	0	0	0	30
13	Isn	2	0	2	0	2	0	0	2	2	0	2	0	0	2	2	0	0	2	2	0	2	2	2	0	0	0	26
14	Ysi	2	0	2	0	2	0	2	2	2	0	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	0	0	0	0	32
15	Ltf																											
16	Llu																											
17	Ila	2	0	2	0	2	2	2	2	0	0	2	2	2	2	2	0	0	2	2	0	2	0	2	0	0	0	30
18	Nsw																											
19	Sya	2	0	2	0	2	0	2	0	2	2	2	0	2	0	2	2	2	2	2	2	2	0	0	0	0	0	30
20	Syi	2	2	2	0	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	0	0	2	2	2	0	2	0	2	2	38
21	Ody	2	0	0	0	2	0	2	2	2	0	2	2	2	2	2	0	0	2	2	0	2	0	0	0	2	2	30
22	Abd	2	0	2	0	2	0	2	2	2	2	2	2	0	2	2	0	0	2	2	0	2	0	0	0	0	0	28
23	Rfi	2	0	2	2	2	2	0	2	2	0	2	2	2	0	2	0	0	2	2	2	2	2	2	0	0	0	34
24	Rzk	2	0	2	0	2	0	2	2	2	0	2	0	2	2	2	0	0	2	2	0	2	0	2	0	2	0	30
25	Skr	2	0	2	0	2	0	2	2	2	0	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	0	0	0	34
26	Spt																											
27	Wnd	2	0	2	0	2	2	2	2	2	0	2	2	2	0	2	0	0	2	0	2	0	2	0	0	2	0	30
28	Bgs	2	0	2	0	2	0	2	0	2	0	2	2	2	2	2	2	0	2	2	2	2	0	2	0	2	0	34
29	Yga	2	0	0	0	2	0	2	2	2	0	2	0	2	2	2	2	2	2	0	2	2	0	0	0	2	0	30
30	Zfn	2	0	2	0	2	2	2	2	2	0	2	0	2	0	2	0	0	0	2	0	2	2	2	2	0	2	32
Skor Keseluruhan																										672		
Skor Maksimal																										1144		
Hasil Persentase																										58.74		

Hasil Perhitungan Lembar Observasi (<i>Checklist</i>)																												
Siklus I Pertemuan 2																												
Kemampuan Menunjuk Huruf Sesuai Perintah																												
No	Nama	Nama Huruf																									ST	
		a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y		z
1	Ptr	2	0	1	0	2	0	1	2	2	2	2	1	0	1	2	1	0	1	1	2	2	1	0	1	2	1	30
2	Sdn																											
3	Fzi	2	0	2	0	2	0	1	2	2	1	2	1	1	1	2	0	0	2	2	1	2	0	1	1	1	1	30
4	Afn	2	0	1	0	1	2	1	2	2	1	2	0	2	2	2	0	0	2	1	1	2	1	1	1	1	1	31
5	Alf	2	1	2	1	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	34
6	Alv																											
7	Bma	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	36
8	Chy	2	0	2	0	2	0	2	0	2	0	2	0	2	2	2	0	0	2	2	1	2	0	2	0	0	0	27
9	Dms	2	0	2	0	2	1	2	2	2	2	2	1	2	0	2	2	0	2	2	1	1	0	1	1	1	1	34
10	Dva	2	0	2	0	2	1	2	2	2	1	2	0	2	2	2	1	0	2	2	1	2	0	1	1	1	1	34
11	Ull	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	37
12	Ffa	2	1	1	1	2	1	2	2	2	1	2	1	1	1	2	2	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	37
13	Isn	2	1	2	1	2	1	1	2	2	1	2	1	1	2	2	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	37
14	Ysi	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	1	2	1	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	37
15	Ltf	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	0	1	0	31
16	Llu	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1	0	1	0	0	1	34
17	lla	2	1	2	1	2	1	2	2	1	1	2	1	1	2	2	1	1	2	2	1	2	1	2	1	1	1	38
18	Nsw	2	1	2	1	2	1	1	2	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	34
19	Sya	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	0	2	1	2	1	0	2	2	2	2	1	1	1	1	1	36
20	Syi	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	37
21	Ody	2	0	1	0	2	0	2	2	2	1	2	1	2	0	2	0	1	2	2	1	2	1	1	1	2	2	34
22	Abd	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	1	2	2	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	38
23	Rfi	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	37
24	Rzk	2	1	2	1	2	0	2	1	2	1	2	1	2	2	2	0	0	2	2	1	2	0	2	1	1	1	35
25	Skr	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	2	1	2	1	1	1	40
26	Spt	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	36
27	Wnd	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	38
28	Bgs																											
29	Yga	2	0	1	0	2	0	2	2	2	1	2	1	2	0	2	1	1	2	2	1	2	1	1	1	2	2	35
30	Zfn	2	0	2	0	2	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	35
Skor Keseluruhan																										942		
Skor Maksimal																										1404		
Hasil Persentase																										67.09		

Hasil Perhitungan Lembar Observasi (<i>Checklist</i>)																												
Siklus I Pertemuan 2																												
Kemampuan Mengambil Huruf Sesuai Perintah																												
No	Nama	Nama Huruf																									ST	
		a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y		z
1	Ptr	2	0	1	0	2	0	1	2	2	2	2	1	0	1	2	1	0	1	1	2	2	1	0	1	2	1	30
2	Sdn																											
3	Fzi	2	0	2	0	2	0	1	2	2	1	2	1	1	1	2	0	0	2	2	1	2	0	1	1	1	1	30
4	Afn	2	0	1	0	1	2	1	2	2	1	2	0	2	2	2	0	0	2	1	1	2	1	1	1	1	1	31
5	Alf	2	1	2	1	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	34
6	Alv																											
7	Bma	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	36
8	Chy	2	0	2	0	2	0	2	0	2	0	2	0	2	2	2	0	0	2	2	1	2	0	2	0	0	0	27
9	Dms	2	0	2	0	2	1	2	2	2	2	2	1	2	0	2	2	0	2	2	1	1	0	1	1	1	1	34
10	Dva	2	0	2	0	2	1	2	2	2	1	2	0	2	2	2	1	0	2	2	1	2	0	1	1	1	1	34
11	Ull	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	37
12	Ffa	2	1	1	1	2	1	2	2	2	1	2	1	1	1	2	2	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	37
13	Isn	2	1	2	1	2	1	1	2	2	1	2	1	1	2	2	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	37
14	Ysi	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	1	2	1	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	37
15	Ltf	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	0	1	0	31
16	Llu	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1	0	1	0	0	1	34
17	lla	2	1	2	1	2	1	2	2	1	1	2	1	1	2	2	1	1	2	2	1	2	1	2	1	1	1	38
18	Nsw	2	1	2	1	2	1	1	2	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	34
19	Sya	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	0	2	1	2	1	0	2	2	2	2	1	1	1	1	1	36
20	Syi	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	37
21	Ody	2	0	1	0	2	0	2	2	2	1	2	1	2	0	2	0	1	2	2	1	2	1	1	1	2	2	34
22	Abd	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	1	2	2	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	38
23	Rfi	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	37
24	Rzk	2	1	2	1	2	0	2	1	2	1	2	1	2	2	2	0	0	2	2	1	2	0	2	1	1	1	35
25	Skr	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	2	1	2	1	1	1	40
26	Spt	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	36
27	Wnd	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	38
28	Bgs																											
29	Yga	2	0	1	0	2	0	2	2	2	1	2	1	2	0	2	1	1	2	2	1	2	1	1	1	2	2	35
30	Zfn	2	0	2	0	2	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	35
Skor Keseluruhan																										942		
Skor Maksimal																										1404		
Hasil Persentase																										67.09		

Hasil Perhitungan Lembar Observasi (<i>Checklist</i>)																												
Siklus I Pertemuan 2																												
Kemampuan Mengelompokkan Huruf Vokal dan Konsonan																												
No	Nama	Nama Huruf																										ST
		a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	
1	Ptr	0	2	2	2	2	2	2	0	2	0	0	2	2	0	2	2	2	2	2	2	0	2	2	2	2	2	40
2	Sdn																											
3	Fzi	0	2	2	2	0	2	0	2	2	2	2	0	0	2	2	2	2	2	2	0	2	2	2	2	0	0	36
4	Afn	0	2	2	2	0	2	2	2	0	2	2	0	2	0	2	2	2	2	0	2	2	2	0	2	2	2	38
5	Alf	2	0	2	0	2	2	2	2	2	0	2	0	2	0	2	0	2	2	2	0	2	2	2	0	2	2	36
6	Alv																											
7	Bma	2	2	2	2	2	0	2	0	2	0	0	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	0	2	2	2	38
8	Chy	2	0	2	2	0	0	2	0	2	2	0	2	2	2	2	2	2	0	0	2	0	2	2	2	2	0	34
9	Dms	2	2	0	2	2	2	0	0	2	0	2	2	2	2	2	0	2	0	2	0	2	2	0	0	2	2	34
10	Dva	2	0	2	2	2	2	2	0	0	0	2	0	2	2	2	2	2	2	0	2	2	2	2	0	2	0	36
11	Ull	2	0	0	0	2	2	2	2	2	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	0	2	2	2	40
12	Ffa	2	2	2	2	2	0	2	2	2	0	0	2	2	0	2	2	2	0	2	0	2	2	0	0	2	0	34
13	Isn	2	2	0	2	0	2	2	0	2	2	2	0	2	0	2	2	2	2	2	2	0	0	2	2	0	0	34
14	Ysi	2	2	2	2	2	0	2	2	2	2	2	0	2	2	2	0	2	2	2	2	0	2	2	0	2	0	40
15	Ltf	2	2	2	0	2	0	2	0	2	2	0	2	2	2	2	2	2	0	2	0	2	2	2	0	2	0	36
16	Llu	2	0	2	2	2	0	2	2	2	2	0	2	0	0	2	0	2	2	2	0	2	0	0	2	2	2	34
17	lla	2	2	2	0	2	2	2	2	2	0	2	2	2	2	0	2	2	0	0	2	2	2	0	0	2	0	36
18	Nsw	0	2	0	2	2	2	2	2	0	2	0	2	0	2	2	2	0	2	0	2	0	2	0	2	2	2	34
19	Sya	2	0	2	2	0	2	2	2	2	0	0	2	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	0	0	36
20	Syi	0	2	0	2	0	2	2	0	2	0	0	2	2	0	0	2	0	2	2	2	0	0	2	2	2	2	30
21	Ody	2	0	0	2	0	0	0	2	0	0	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	2	2	34
22	Abd	0	2	2	0	0	2	0	2	0	2	2	0	2	2	2	0	2	2	2	2	0	2	2	2	2	0	34
23	Rfi	0	2	0	2	0	2	2	0	0	2	0	2	2	0	2	2	2	0	0	2	2	2	2	2	2	2	34
24	Rzk	2	0	2	0	2	2	0	0	2	0	2	0	2	0	2	0	0	2	2	2	2	2	2	0	2	2	32
25	Skr	0	0	0	2	0	2	0	2	0	2	2	2	2	2	0	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	36
26	Spt	2	0	2	0	2	0	2	2	2	2	2	0	2	2	2	0	2	2	2	2	2	0	2	2	2	2	40
27	Wnd	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	2	2	2	0	2	2	2	0	2	0	2	2	0	2	2	42
28	Bgs																											
29	Yga	2	0	2	2	2	0	2	2	0	2	0	2	2	0	2	2	2	0	2	0	2	2	2	2	2	0	36
30	Zfn	0	2	2	2	2	2	2	0	0	0	2	0	2	0	2	2	2	2	2	2	0	2	2	2	0	2	36
Skor Keseluruhan																											970	
Skor Maksimal																											1404	
Hasil Persentase																											69.09	

Hasil Perhitungan Lembar Observasi (<i>Checklist</i>)																												
Siklus I Pertemuan 2																												
Kemampuan Melafalkan Bunyi Huruf Sesuai Bentuk Hurufnya																												
No	Nama	Nama Huruf																									ST	
		a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y		z
1	Ptr	2	0	2	0	2	0	2	2	2	2	2	2	0	0	2	2	0	2	2	2	2	0	0	2	2	0	34
2	Sdn																											
3	Fzi	2	0	2	0	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	0	2	2	2	2	0	0	0	0	0	32
4	Afn	2	0	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	0	2	0	2	2	0	0	0	0	0	32
5	Alf	2	0	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	0	0	2	0	2	2	2	2	0	2	0	36
6	Alv																											
7	Bma	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	0	0	2	2	2	2	0	0	0	2	0	38
8	Chy	2	0	2	0	2	2	2	0	2	2	2	2	2	2	2	0	0	2	2	2	2	0	2	0	0	0	34
9	Dms	2	0	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	2	2	0	0	0	0	2	0	36
10	Dva	2	0	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	2	2	2	0	0	0	0	0	36
11	Ull	2	0	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	0	0	2	0	0	38
12	Ffa	2	0	0	2	2	2	2	2	2	0	2	2	2	2	2	2	0	2	2	2	2	2	0	0	2	0	38
13	Isn	2	0	2	0	2	2	2	2	2	0	2	2	2	2	2	0	0	2	2	2	2	2	2	0	0	0	36
14	Ysi	2	0	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	0	2	0	42
15	Ltf	2	0	2	0	2	2	2	0	2	2	2	2	2	0	2	0	0	0	0	2	2	2	2	0	0	0	30
16	Llu	2	2	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	0	2	0	2	0	2	0	0	2	0	36
17	lla	2	0	2	0	2	2	2	2	0	0	2	2	2	2	2	0	0	2	2	0	2	0	2	0	0	0	30
18	Nsw	2	0	2	0	2	0	2	2	2	2	0	2	2	2	2	0	0	2	2	2	2	0	0	2	0	2	34
19	Sya	2	0	2	0	2	0	2	0	2	2	2	2	2	0	2	2	2	2	2	2	2	0	0	0	2	0	34
20	Syi	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	0	0	2	2	2	2	2	0	2	2	44
21	Ody	2	0	2	0	2	2	2	2	2	0	2	2	2	2	2	0	0	2	2	0	2	0	0	0	2	2	34
22	Abd	2	0	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	0	2	2	0	2	2	0	0	0	0	34
23	Rfi	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	0	0	2	2	2	2	2	2	0	0	0	38
24	Rzk	2	0	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	0	2	2	0	2	2	2	0	2	0	38
25	Skr	2	0	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	0	0	0	40
26	Spt	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	2	2	0	2	2	2	2	2	0	2	0	2	0	0	0	38
27	Wnd	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	2	2	2	0	2	0	2	0	0	2	0	38
28	Bgs																											
29	Yga	2	0	2	0	2	2	2	2	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	2	2	0	0	2	0	38
30	Zfn	2	0	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	2	2	0	2	0	2	2	2	2	0	2	40
Skor Keseluruhan																										978		
Skor Maksimal																										1404		
Hasil Persentase																										69.66		

Hasil Perhitungan Lembar Observasi (<i>Checklist</i>)																												
Siklus II Pertemuan 1																												
Kemampuan Menunjuk Huruf Sesuai Perintah																												
No	Nama	Nama Huruf																										ST
		a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	
1	Ptr	2	1	1	1	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	1	36
2	Sdn																											
3	Fzi	2	1	2	1	2	1	1	2	2	1	2	1	1	1	2	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	36
4	Afn	2	1	1	1	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	36
5	Alf	2	1	2	1	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	34
6	Alv																											
7	Bma	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	36
8	Chy	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	1	2	2	1	2	1	2	1	1	1	39
9	Dms	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	39
10	Dva	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	39
11	Ull																											
12	Ffa	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	42
13	Isn	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	42
14	Ysi	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	41
15	Ltf	2	1	1	1	2	1	2	1	2	2	2	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	37
16	Llu	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	1	42
17	lla	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1	2	2	1	2	1	2	1	1	1	41
18	Nsw																											
19	Sya	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	42
20	Syi	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	40
21	Ody	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2	1	2	1	1	1	2	2	44
22	Abd	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	1	2	2	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	38
23	Rfi	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	37
24	Rzk	2	1	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	1	1	43
25	Skr	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	2	1	2	1	1	1	40
26	Spt	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	39
27	Wnd	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	1	1	41
28	Bgs	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	2	1	2	1	2	1	44
29	Yga	2	1	2	1	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	1	2	2	1	2	1	1	1	2	2	42
30	Zfn	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	1	1	1	2	43
Skor Keseluruhan																											1033	
Skor Maksimal																											1352	
Hasil Persentase																											76.41	

Hasil Perhitungan Lembar Observasi (<i>Checklist</i>)																												
Siklus II Pertemuan 1																												
Kemampuan Mengambil Huruf Sesuai Perintah																												
No	Nama	Nama Huruf																										ST
		a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	
1	Ptr	2	1	1	1	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	1	36
2	Sdn																											
3	Fzi	2	1	2	1	2	1	1	2	2	1	2	1	1	1	2	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	36
4	Afn	2	1	1	1	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	36
5	Alf	2	1	2	1	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	34
6	Alv																											
7	Bma	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	36
8	Chy	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	1	2	2	1	2	1	2	1	1	1	39
9	Dms	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	39
10	Dva	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	39
11	Ull																											
12	Ffa	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	42
13	Isn	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	42
14	Ysi	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	41
15	Ltf	2	1	1	1	2	1	2	1	2	2	2	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	37
16	Llu	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	1	42
17	lla	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1	2	2	1	2	1	2	1	1	1	41
18	Nsw																											
19	Sya	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	42
20	Syi	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	40
21	Ody	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2	1	2	1	1	1	2	2	44
22	Abd	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	1	2	2	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	38
23	Rfi	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	37
24	Rzk	2	1	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	1	1	43
25	Skr	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	2	1	2	1	1	1	40
26	Spt	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	39
27	Wnd	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	1	1	41
28	Bgs	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	2	1	2	1	2	1	44
29	Yga	2	1	2	1	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	1	2	2	1	2	1	1	1	2	2	42
30	Zfn	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	1	1	1	2	43
Skor Keseluruhan																											1033	
Skor Maksimal																											1352	
Hasil Persentase																											76.41	

Hasil Perhitungan Lembar Observasi (<i>Checklist</i>)																												
Siklus II Pertemuan 1																												
Kemampuan Mengelompokkan Huruf Vokal dan Konsonan																												
No	Nama	Nama Huruf																										ST
		a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	
1	Ptr	2	2	2	2	2	2	2	0	2	2	0	2	2	0	2	2	2	2	2	0	2	2	2	2	2	2	44
2	Sdn																											
3	Fzi	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	0	2	2	2	2	2	2	0	2	2	2	2	0	2	44	
4	Afn	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	0	2	2	2	0	2	2	2	0	2	2	2	2	2	44
5	Alf	2	0	2	0	2	2	2	2	2	0	2	0	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	2	40	
6	Alv																											
7	Bma	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	0	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	0	2	2	2	42
8	Chy	2	0	2	2	2	0	2	0	2	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	2	2	2	2	0	40
9	Dms	2	2	0	2	2	2	0	0	2	0	2	2	2	2	2	0	2	0	2	0	2	2	2	2	2	2	38
10	Dva	2	0	2	2	2	2	2	0	2	0	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	42
11	Ull																											
12	Ffa	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	2	0	2	2	2	0	2	0	2	2	0	0	2	0	38	
13	Isn	2	2	0	2	2	2	2	0	2	2	2	0	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	0	40
14	Ysi	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	2	2	2	0	2	2	0	2	0	44
15	Ltf	2	2	2	2	2	0	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	0	2	2	2	0	2	0	40	
16	Llu	2	0	2	2	2	0	2	2	2	2	0	2	0	0	2	0	2	2	2	0	2	0	0	2	2	2	34
17	Ila	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	0	2	2	2	0	0	2	0	42	
18	Nsw																											
19	Sya	2	0	2	2	2	2	2	2	2	0	0	2	2	0	2	2	2	2	2	2	2	0	2	2	2	42	
20	Syi	2	2	0	2	2	2	2	0	2	0	0	2	2	0	2	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	40
21	Ody	2	0	0	2	2	0	0	2	0	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	40	
22	Abd	2	2	2	0	2	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	2	2	2	0	44	
23	Rfi	2	2	0	2	2	2	2	0	2	2	0	2	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	44	
24	Rzk	2	0	2	0	2	2	0	0	2	0	2	0	2	2	2	0	0	2	2	2	2	2	2	2	2	36	
25	Skr	2	0	0	2	2	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	46	
26	Spt	2	0	2	0	2	0	2	2	2	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	44	
27	Wnd	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	2	2	0	2	0	2	2	0	2	2	44	
28	Bgs	2	2	0	0	2	2	2	0	2	2	0	2	0	2	2	0	2	2	0	2	0	2	0	2	0	32	
29	Yga	2	0	2	2	2	0	2	2	2	2	0	2	2	0	2	2	0	2	2	2	2	2	2	2	0	40	
30	Zfn	2	2	2	2	2	2	2	0	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	0	2	2	2	0	42	
Skor Keseluruhan																										1066		
Skor Maksimal																										1352		
Hasil Persentase																										78.85		

Hasil Perhitungan Lembar Observasi (<i>Checklist</i>)																												
Siklus II Pertemuan 1																												
Kemampuan Melafalkan Bunyi Huruf Sesuai Bentuk Hurufnya																												
No	Nama	Nama Huruf																									ST	
		a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y		z
1	Ptr	2	2	2	2	2	0	2	2	2	2	2	0	0	2	2	0	2	2	2	2	0	0	2	2	2	40	
2	Sdn																											
3	Fzi	2	2	2	2	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	0	0	2	2	2	2	0	0	0	0	2	38	
4	Afn	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	0	2	0	2	2	0	0	0	0	2	38	
5	Alf	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	0	0	2	0	2	2	2	2	0	2	2	42	
6	Alv																											
7	Bma	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	2	2	2	2	2	2	0	0	0	2	2	44	
8	Chy	2	0	2	0	2	2	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	0	0	2	40	
9	Dms	2	0	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	2	2	0	0	2	2	2	2	42	
10	Dva	2	0	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	2	2	2	0	2	2	0	2	42	
11	Ull																											
12	Ffa	2	0	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	0	2	2	44	
13	Isn	2	0	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	2	2	2	2	2	0	0	2	42	
14	Ysi	2	0	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	48	
15	Ltf	2	0	2	0	2	2	2	0	2	2	2	2	0	2	0	0	0	0	2	2	2	2	2	2	2	36	
16	Llu	2	2	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	0	2	0	0	2	2	42	
17	lla	2	0	2	0	2	2	2	2	0	0	2	2	2	2	0	0	2	2	0	2	0	2	2	2	2	36	
18	Nsw																											
19	Sya	2	0	2	0	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	0	0	2	2	40	
20	Syi	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	2	2	2	2	0	2	2	48	
21	Ody	2	0	2	0	2	2	2	2	2	0	2	2	2	2	0	0	2	2	0	2	2	2	0	2	2	38	
22	Abd	2	0	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	0	2	2	0	2	2	0	2	2	2	40	
23	Rfi	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	0	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	44	
24	Rzk	2	0	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	0	2	2	0	2	2	2	0	2	2	40	
25	Skr	2	0	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	0	0	2	42	
26	Spt	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	2	2	0	2	2	2	2	2	0	2	0	2	0	0	2	40
27	Wnd	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	2	2	2	0	2	0	2	0	0	2	2	40	
28	Bgs	2	0	2	0	2	0	2	0	2	0	2	2	2	2	2	0	2	2	2	2	0	2	0	2	2	36	
29	Yga	2	0	2	0	2	2	2	2	2	0	2	2	2	2	2	2	2	0	2	2	2	0	0	2	2	40	
30	Zfn	2	0	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	2	2	0	2	0	2	2	2	2	0	2	40	
Skor Keseluruhan																											1062	
Skor Maksimal																											1352	
Hasil Persentase																											78.55	

Hasil Perhitungan Lembar Observasi (<i>Checklist</i>)																												
Siklus II Pertemuan 2																												
Kemampuan Mengambil Huruf Sesuai Perintah																												
No	Nama	Nama Huruf																								ST		
		a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x		y	z
1	Ptr	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	48
2	Sdn	2	0	2	0	2	1	2	1	2	1	2	1	1	2	0	0	2	1	1	2	0	0	0	0	0	0	26
3	Fzi	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	48
4	Afn	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	47
5	Alf	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	47
6	Alv																											
7	Bma	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	50
8	Chy	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	48
9	Dms	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	46
10	Dva	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	48
11	Ull	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	48
12	Ffa	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	51
13	Isn	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	50
14	Ysi	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	52
15	Ltf	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	47
16	Llu	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	52
17	lla	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	47
18	Nsw	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	2	2	1	2	46
19	Sya	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	50
20	Syi	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	1	2	1	1	46
21	Ody	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	51
22	Abd	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	2	1	2	1	1	2	44
23	Rfi	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	43
24	Rzk	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	1	46
25	Skr	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	1	46
26	Spt	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	41
27	Wnd	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	1	1	44
28	Bgs	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	2	1	2	1	2	1	46
29	Yga	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	2	1	1	1	2	2	44
30	Zfn	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	1	1	1	2	46
Skor Keseluruhan																										1348		
Skor Maksimal																										1508		
Hasil Persentase																										89.39		

Hasil Perhitungan Lembar Observasi (<i>Checklist</i>)																												
Siklus II Pertemuan 2																												
Kemampuan Mengambil Huruf Sesuai Perintah																												
No	Nama	Nama Huruf																										ST
		a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	
1	Ptr	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	48
2	Sdn	2	0	2	0	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1	2	0	0	2	1	1	2	0	0	0	0	0	26
3	Fzi	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	48
4	Afn	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	47
5	Alf	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	47
6	Alv																											
7	Bma	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	50
8	Chy	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	48
9	Dms	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	46
10	Dva	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	48
11	Ull	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	48
12	Ffa	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	51
13	Isn	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	50
14	Ysi	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	52
15	Ltf	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	47
16	Llu	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	52
17	lla	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	47
18	Nsw	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	2	2	1	2	46
19	Sya	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	50
20	Syi	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	1	2	1	1	46
21	Ody	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	51
22	Abd	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	2	1	2	1	1	2	44
23	Rfi	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	43
24	Rzk	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	1	46
25	Skr	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	1	46
26	Spt	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	41
27	Wnd	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	1	1	44
28	Bgs	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	2	1	2	1	2	1	46
29	Yga	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	2	1	1	1	2	2	44
30	Zfn	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	1	1	1	2	46
Skor Keseluruhan																										1348		
Skor Maksimal																										1508		
Hasil Persentase																										89.39		

Hasil Perhitungan Lembar Observasi (<i>Checklist</i>)																													
Siklus II Pertemuan 2																													
Kemampuan Mengelompokkan Huruf Vokal dan Konsonan																													
No	Nama	Nama Huruf																										ST	
		a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z		
1	Ptr	2	2	2	2	2	2	2	0	2	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	46		
2	Sdn	2	2	0	2	0	2	0	0	2	0	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	2	38		
3	Fzi	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	50		
4	Afn	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	52		
5	Alf	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	52		
6	Alv																												
7	Bma	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	2	50		
8	Chy	2	2	2	2	2	2	2	0	2	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	48		
9	Dms	2	2	2	2	2	2	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	50		
10	Dva	2	2	2	2	2	2	2	0	2	0	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	46		
11	Ull	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	52		
12	Ffa	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	2	48		
13	Isn	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	50		
14	Ysi	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	52		
15	Ltf	2	2	2	2	2	2	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	50		
16	Llu	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	52		
17	lla	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	50		
18	Nsw	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	2	48		
19	Sya	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	2	48		
20	Syi	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	50		
21	Ody	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	50		
22	Abd	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	50		
23	Rfi	2	2	2	2	2	2	2	0	2	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	48		
24	Rzk	2	2	2	2	2	2	2	0	2	0	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	46		
25	Skr	2	2	2	2	2	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	50		
26	Spt	2	2	2	2	2	0	2	2	2	2	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	48		
27	Wnd	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	2	2	0	2	0	2	0	2	0	2	44		
28	Bgs	2	2	2	2	2	2	2	0	2	2	0	2	0	2	2	0	2	2	0	2	0	2	0	2	0	36		
29	Yga	2	2	2	2	2	0	2	2	2	2	0	2	2	0	2	2	2	0	2	2	2	2	2	2	0	42		
30	Zfn	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	0	2	2	2	0	46		
Skor Keseluruhan																										1392			
Skor Maksimal																										1508			
Hasil Persentase																										92.31			

Hasil Perhitungan Lembar Observasi (<i>Checklist</i>)																													
Siklus II Pertemuan 2																													
Kemampuan Melafalkan Bunyi Huruf Sesuai Bentuk Hurufnya																													
No	Nama	Nama Huruf																									ST		
		a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y		z	
1	Ptr	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	2	2	2	0	2	2	2	2	48	
2	Sdn	2	0	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	0	2	2	2	2	0	2	2	2	0	40
3	Fzi	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	0	2	2	2	2	0	2	2	2	2	46	
4	Afn	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	50	
5	Alf	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	50	
6	Alv																												
7	Bma	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	52	
8	Chy	2	0	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	2	2	2	46	
9	Dms	2	0	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	46	
10	Dva	2	0	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	46	
11	Ull	2	0	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	46	
12	Ffa	2	0	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	48	
13	Isn	2	0	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	46	
14	Ysi	2	0	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	48	
15	Ltf	2	0	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	48	
16	Llu	2	2	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	2	2	2	2	48	
17	lla	2	0	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	48	
18	Nsw	2	0	2	0	2	2	2	2	2	2	0	2	2	2	2	0	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	42	
19	Sya	2	0	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	2	2	2	46	
20	Syi	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	50	
21	Ody	2	0	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	48	
22	Abd	2	0	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	44	
23	Rfi	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	46	
24	Rzk	2	0	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	48	
25	Skr	2	0	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	2	2	2	46	
26	Spt	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	2	2	2	50	
27	Wnd	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	2	2	2	2	48	
28	Bgs	2	0	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	2	2	2	0	2	2	2	2	44	
29	Yga	2	0	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	48	
30	Zfn	2	0	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	46	
Skor Keseluruhan																										1362			
Skor Maksimal																										1508			
Hasil Persentase																										90.32			

Lampiran 8. Hasil Rekapitulasi Perhitungan Lembar Observasi (<i>Checklist</i>)						
Hasil Perhitungan Lembar Observasi (<i>Checklist</i>)						
Pra Tindakan						
No	Nama Anak	INDIKATOR				Skor Total
		A	B	C	D	
1	Ptr	20	20	24	22	86
2	Sdn	21	21	26	22	90
3	Fzi	22	22	26	24	94
4	Afn	21	21	24	22	88
5	Alf	26	26	26	24	102
6	Alv	20	20	24	22	86
7	Bma	27	27	28	28	110
8	Chy	27	27	24	26	104
9	Dms	27	27	24	26	104
10	Dva	27	27	26	26	106
11	Ull	25	25	28	26	104
12	Ffa	23	23	26	24	96
13	Isn	22	22	26	22	92
14	Ysi	28	28	30	28	114
15	Ltf	27	27	26	26	106
16	Llu	31	31	28	28	118
17	Lla	30	30	28	26	114
18	Nsw	30	30	26	24	110
19	Sya	31	31	28	26	116
20	Syi	30	30	26	34	120
21	Ody	26	26	26	26	104
22	Abd	28	28	28	28	112
23	Rfi	30	30	26	30	116
24	Rzk	26	26	26	26	104
25	Skr	29	29	24	30	112
26	Spt	29	29	24	28	110
27	Wnd	25	25	30	26	106
28	Bgs	29	29	24	30	112
29	Yga	25	25	26	26	102
30	Zfn	25	25	24	28	102
Skor Keseluruhan						3038
Skor Maksimal						6240
Hasil Persentase						48,68

Keterangan:

A: Menunjuk Huruf Sesuai Perintah

B: Mengambil Huruf Sesuai Perintah

C: Mengelompokkan Huruf Vokal dan Konsonan

D: Melafalkan Bunyi Huruf Sesuai Bentuk Hurufnya

Hasil Perhitungan Lembar Observasi (<i>Checklist</i>)						
Siklus I Pertemuan 1						
No	Nama Anak	INDIKATOR				Skor Total
		A	B	C	D	
1	Ptr	27	27	34	28	116
2	Sdn					
3	Fzi					
4	Afn	27	27	32	26	112
5	Alf	29	29	30	28	116
6	Alv					
7	Bma	31	31	32	32	126
8	Chy					
9	Dms	30	30	30	30	120
10	Dva	31	31	32	30	124
11	Ull	28	28	32	30	118
12	Ffa	27	27	28	30	112
13	Isn	27	27	28	26	108
14	Ysi	32	32	32	32	128
15	Ltf					
16	Llu					
17	Lla	34	34	30	30	128
18	Nsw					
19	Sya	33	33	32	30	128
20	Syi	33	33	28	38	132
21	Ody	32	32	28	30	122
22	Abd	32	32	30	28	122
23	Rfi	35	35	28	34	132
24	Rzk	32	32	28	30	122
25	Skr	33	33	28	34	128
26	Spt					
27	Wnd	31	31	36	30	128
28	Bgs	34	34	28	34	130
29	Yga	32	32	28	30	122
30	Zfn	30	30	30	32	122
Skor Keseluruhan						2574
Skor Maksimal						4576
Hasil Persentase						56,25

Keterangan:

A: Menunjuk Huruf Sesuai Perintah

B: Mengambil Huruf Sesuai Perintah

C: Mengelompokkan Huruf Vokal dan Konsonan

D: Melafalkan Bunyi Huruf Sesuai Bentuk Hurufnya

Hasil Perhitungan Lembar Observasi (<i>Checklist</i>)						
Siklus I Pertemuan 2						
No	Nama Anak	INDIKATOR				Skor Total
		A	B	C	D	
1	Ptr	30	30	40	34	134
2	Sdn					
3	Fzi	30	30	36	32	128
4	Afn	31	31	38	32	132
5	Alf	34	34	36	36	140
6	Alv					
7	Bma	36	36	38	38	148
8	Chy	27	27	34	34	122
9	Dms	34	34	34	36	138
10	Dva	34	34	36	36	140
11	Ull	37	37	40	38	152
12	Ffa	37	37	34	38	146
13	Isn	37	37	34	36	144
14	Ysi	37	37	40	42	156
15	Ltf	31	31	36	30	128
16	Llu	34	34	34	36	138
17	Lla	38	38	36	30	142
18	Nsw	34	34	34	34	136
19	Sya	36	36	36	34	142
20	Syi	37	37	30	44	148
21	Ody	34	34	34	34	136
22	Abd	38	38	34	34	144
23	Rfi	37	37	34	38	146
24	Rzk	35	35	32	38	140
25	Skr	40	40	36	40	156
26	Spt	36	36	40	38	150
27	Wnd	38	38	42	38	156
28	Bgs					
29	Yga	35	35	36	38	144
30	Zfn	35	35	36	40	146
Skor Keseluruhan						3686
Skor Maksimal						5616
Hasil Persentase						65,63

Keterangan:

A: Menunjuk Huruf Sesuai Perintah

B: Mengambil Huruf Sesuai Perintah

C: Mengelompokkan Huruf Vokal dan Konsonan

D: Melafalkan Bunyi Huruf Sesuai Bentuk Hurufnya

Hasil Perhitungan Lembar Observasi (<i>Checklist</i>)						
Siklus II Pertemuan 1						
No	Nama Anak	INDIKATOR				Skor Total
		A	B	C	D	
1	Ptr	36	36	44	40	156
2	Sdn					
3	Fzi	36	36	44	38	154
4	Afn	36	36	44	38	154
5	Alf	34	34	40	42	150
6	Alv					
7	Bma	36	36	42	44	158
8	Chy	39	39	40	40	158
9	Dms	39	39	38	42	158
10	Dva	39	39	42	42	162
11	Ull					
12	Ffa	42	42	38	44	166
13	Isn	42	42	40	42	166
14	Ysi	41	41	44	48	174
15	Ltf	37	37	40	36	150
16	Llu	42	42	34	42	160
17	Lla	41	41	42	36	160
18	Nsw					
19	Sya	42	42	42	40	166
20	Syi	40	40	40	48	168
21	Ody	44	44	40	38	166
22	Abd	38	38	44	40	160
23	Rfi	37	37	44	44	162
24	Rzk	43	43	36	40	162
25	Skr	40	40	46	42	168
26	Spt	39	39	44	40	162
27	Wnd	41	41	44	40	166
28	Bgs	44	44	32	36	156
29	Yga	42	42	40	40	164
30	Zfn	43	43	42	40	168
Skor Keseluruhan						4194
Skor Maksimal						5408
Hasil Persentase						77,55

Keterangan:

A: Menunjuk Huruf Sesuai Perintah

B: Mengambil Huruf Sesuai Perintah

C: Mengelompokkan Huruf Vokal dan Konsonan

D: Melafalkan Bunyi Huruf Sesuai Bentuk Hurufnya

Hasil Perhitungan Lembar Observasi (<i>Checklist</i>)						
Siklus II Pertemuan 2						
No	Nama Anak	INDIKATOR				Skor Total
		A	B	C	D	
1	Ptr	48	48	46	48	190
2	Sdn	26	26	38	40	130
3	Fzi	48	48	50	46	192
4	Afn	47	47	52	50	196
5	Alf	47	47	52	50	196
6	Alv					
7	Bma	50	50	50	52	202
8	Chy	48	48	48	46	190
9	Dms	46	46	50	46	188
10	Dva	48	48	46	46	188
11	Ull	48	48	52	46	194
12	Ffa	51	51	48	48	198
13	Isn	50	50	50	46	196
14	Ysi	52	52	52	48	204
15	Ltf	47	47	50	48	192
16	Llu	52	52	52	48	204
17	Lla	47	47	50	48	192
18	Nsw	46	46	48	42	182
19	Sya	50	50	48	46	194
20	Syi	46	46	50	50	192
21	Ody	51	51	50	48	200
22	Abd	44	44	50	44	182
23	Rfi	43	43	48	46	180
24	Rzk	46	46	46	48	186
25	Skr	46	46	50	46	188
26	Spt	41	41	48	50	180
27	Wnd	44	44	44	48	180
28	Bgs	46	46	36	44	172
29	Yga	44	44	42	48	178
30	Zfn	46	46	46	46	184
Skor Keseluruhan						5450
Skor Maksimal						6032
Hasil Persentase						90,35

Keterangan:

A: Menunjuk Huruf Sesuai Perintah

B: Mengambil Huruf Sesuai Perintah

C: Mengelompokkan Huruf Vokal dan Konsonan

D: Melafalkan Bunyi Huruf Sesuai Bentuk Hurufnya

Lampiran 9. Perhitungan rata-rata Siklus I dan Siklus II

PERHITUNGAN RATA-RATA HASIL SIKLUS I DAN SIKLUS II KEMAMPUAN MENGENAL HURUF VOKAL DAN KONSONAN

No	Persentase	Siklus I	Siklus II
1.	Pertemuan 1	56,25%	77,55%
2.	Pertemuan 2	65,63%	90,35%
Rata-rata		$\frac{56,25\%+65,63\%}{2} = 60,94\%$	$\frac{77,55\%+90,35\%}{2} = 83,95\%$

**PERHITUNGAN RATA-RATA HASIL SIKLUS I DAN SIKLUS II KEMAMPUAN MENGENAL
HURUF VOKAL DAN KONSONAN PADA MASING-MASING INDIKATOR**

1. Kemampuan Menunjuk Huruf Sesuai Perintah

No	Persentase	Siklus I	Siklus II
1.	Pertemuan 1	59,44%	76,41%
2.	Pertemuan 2	67,09%	89,39%
Rata-rata		$\frac{59,44\%+67,09\%}{2} = 63,26\%$	$\frac{76,41\%+89,39\%}{2} = 82,90\%$

2. Kemampuan Mengambil Huruf Sesuai Perintah

No	Persentase	Siklus I	Siklus II
1.	Pertemuan 1	59,44%	76,41%
2.	Pertemuan 2	67,09%	89,39%
Rata-rata		$\frac{59,44\%+67,09\%}{2} = 63,26\%$	$\frac{76,41\%+89,39\%}{2} = 82,90\%$

3. Kemampuan Mengelompokkan Huruf Vokal dan Konsonan

No	Persentase	Siklus I	Siklus II
1.	Pertemuan 1	58,04%	78,85%
2.	Pertemuan 2	69,09%	92,31%
Rata-rata		$\frac{58,04\%+69,09\%}{2} = 63,56\%$	$\frac{78,85\%+92,31\%}{2} = 85,58\%$

4. Kemampuan Melafalkan Bunyi Huruf Sesuai Perintah

No	Persentase	Siklus I	Siklus II
1.	Pertemuan 1	58,74%	78,55%
2.	Pertemuan 2	69,66%	90,19%
Rata-rata		$\frac{58,74\%+69,66\%}{2} = 64,20\%$	$\frac{78,55\%+90,19\%}{2} = 84,37\%$

HASIL DOKUMENTASI BERUPA FOTO



Foto 1.

Deretan kancing huruf vokal dan kancing huruf konsonan.

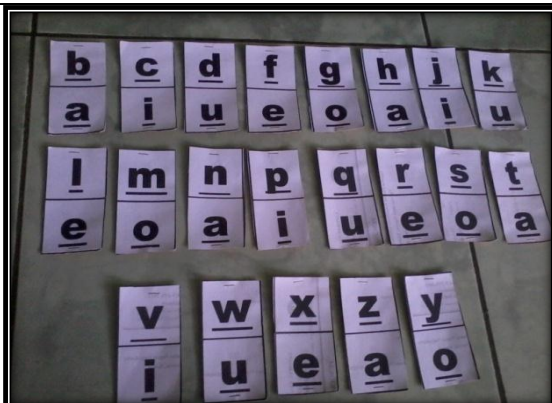


Foto 2.

Deretan Kartu huruf berupa pasangan huruf konsonan dan huruf vokal.



Foto 3.

Tiga tempat terdiri dari satu tempat untuk mengelompokkan kancing huruf berdasarkan kartu huruf yang diperoleh dan dua lainnya untuk mengelompokkan kancing huruf konsonan dan kancing huruf vokal.



Foto 4.

Gedung TK Masyithoh Ngasem Sewon Bantul Yogyakarta.



Foto 5.

Sebelum permainan kancing huruf dimulai anak-anak membentuk kelompok. Setiap kelompok terdiri dari lima orang anak.



Foto 6.

Anak mendengarkan penjelasan guru tentang peraturan dan tata cara permainan kancing huruf.



Foto 7. Anak-anak melakukan “hompimpah” untuk menentukan urutan bermain.



Foto 8. Salah satu anak mengocok kartu huruf.



Foto 9. Aktivitas anak saat mengikuti permainan kancing huruf.



Foto 10. Anak-anak melaksanakan permainan kancing huruf didampingi oleh guru. Observer mengamati anak ketika melaksanakan permainan kancing huruf.



Foto 11. Anak sedang mengelompokkan kancing huruf vokal dan konsonan.



Foto 12. Anak mengucapkan huruf sesuai kancing huruf yang diperolehnya.